AJÁNDÉK: ÓRIÁSPOSZTEREN AZ ASSASSIN'S CREED 2 ÉS A MODERN WARFARE 2!

576 KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

80.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 I

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. május
799,-

KIPRÓBÁLTUK (PS3, X360)

FIFA 10

Kipróbáltuk az év legizgalmasabb sportjátékát – minden, amit csak az új részről tudni akarsz!

ELŐZETES (PC, PS3, X360)

ASSASSIN'S CREED 2

Új környezet, új korszak, új hős – ezúttal a reneszánsz Itália nyugalmát fogjuk feldúlni!



2 AJÁNDÉK POSZTER!

EXKLUZÍV ELŐZETES (PS3, X360)

RED DEAD REDEMPTION

Visszatérés a vadnyugat korszakába; a Rockstar a GTA 4 után megint bizonyítja, hogy mesterei a hangulatkeltésnek!

Modern Warfare 2

Az új Call of Duty minden eddiginél pörgősebb és változatosabb lesz – az első képek és információk csak nálunk!

Tesztek

X-Men Origins: Wolverine, Guitar Hero Metallica, Battlestations Pacific, Wanted, Demigod, Velvet Assassin, Virtua Tennis 2009, Tenchu 4, Men of War











Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Szerkesztők: Sashegyi Zsolt, Wittinger Tamás
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126



SZIASZTOK!

Az elmúlt egy hónap az utazásról szólt. Repülő, vonat, autó – mindegy, csak száguldjon velünk valamelyik új játék bemutatójára. Rég nem láttunk ekkora nyüzsgést, ennyi privát bemutatót, mint most, ebben az egy hónapban az E3 előtt. Jártunk jópárszor Londonban (Bayonetta party, EA-kiállítás, FIFA 10 buli az Emirates stadionban, Red Dead Redemption exkluzív bemutató a Rockstarnál), utaztunk Liverpoolba (a Blurt, az Activision új versenyjátékát nézhettük meg), és vendégeskedtünk Münchenben is. A német városban egy két órás Modern Warfare 2 (Call of Duty 6, ha így jobban tetszik) demonstráción vettünk részt – és erről, valamint az összes többi játékról előzeteseink között olvashatsz! (És büszkén tesszük hozzá – e játékok bemutatóira csak mi voltunk hivatalosak az országból!)

Tesztek terén egy ideig bajban voltunk, mintha beütött volna a szokásos E3 előtti láz – de aztán a kiadók megrázták magukat, és szinte mindenki villantott valami kellemeset. A legnagyobb meglepetés a Wolverine-játék volt. Rozsomák (és nem Farkas!) kalandja ugyan nem egy maradandó élmény, de filmfeldolgozástól több, mint tisztességes. Az inFamous még ennél is jobban szerepelt, ami főként azért figyelemreméltó, mert ez egyike a teljesen eredeti alkotásoknak.

A következő hónap hasonlóképp zsúfoltnak tűnik, hisz érkezik a végleges Prototype, a Star Ocean 4, a Ghostbusters és az Overlord – előzetesek terén pedig elég talán azt megemlíteni, hogy E3 is lesz június első hetében. Ha kíváncsi vagy a Capcom és a Konami, a Bungie és a Blizzard új játékaira, tarts velünk jövő hónapban is!

Jó játékot!
Grath

576 KBYTE 07.SZÁM 2009. MÁJUS

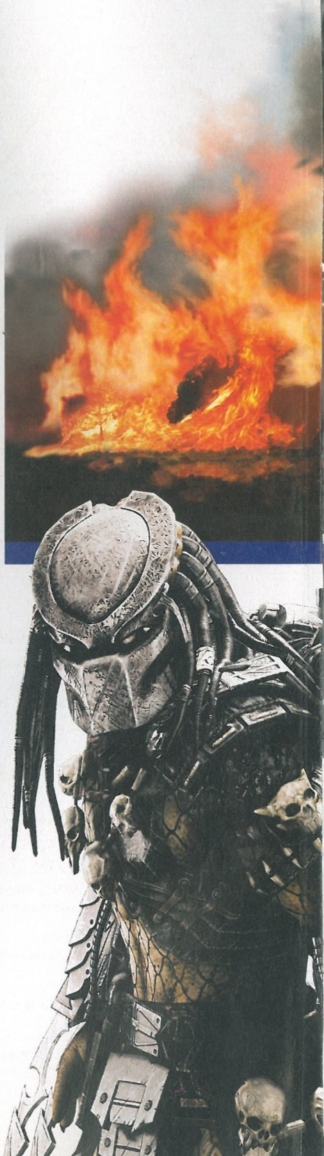
tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 KBYTE TESZTEK

odamondja kritika szemtelen vélemény világos merész őszinte szókimondó beszól

csevegő



Oké, még mindig nincs weboldal, tudjuk, nem kell megírnotok. Szégyelljük magunkat, a felelősöket kivégeztük, a fejlesztőket pedig még vadabbul korbácsoljuk. MEGINT!

Hi!
Sok fórumon megkérdeztem már, hogy X360-at vagy PS3-at érdemesebb-e vennem, de sehol nem tudtak normális, objektív választ adni, úgyhogy most megpróbálkozom nálatok. Szóval?
Gamer20

Hát így alaphelyzetben nem feltétlenül volt az év legjobb ötlete komoly kérdést fórumon feltenni, mert sokkal nagyobb az esélye, hogy válaszként maró gúnyt és macskákat ábrázoló képeket kapsz. Speciel ebben az esetben azért nem véletlen, hogy nem segítettek, hisz erre a kérdésre nem létezik objektív válasz. Ezer dolog van, amit figyelembe kell vennie mindenkinek a döntésnél, és nincs jó válasz. Csak pár dolog, ami egyénenként változik, és fontos faktor lehet a döntésnél: akarsz Blu-ray filmeket nézni? Az ismerőseid többségének milyen gépe van? Melyik gép exkluzív felhozatala fontosabb neked? Mennyire fontos az online játék? Milyen géped volt, és érdekel-e a régebbi játékok lejátszása? És persze ott van a nagy úr: az ár kérdése – merthogy a gépek ára között elég nagy eltérés van… Szóval mi nem dönthetünk helyetted, neked kell megrágnod a fentieket, és elhatározni magad. Mi legfeljebb annyiban segíthetünk, hogy a gépekről, illetve a rájuk érkező játékokról igyekszünk minden információt megadni!

Hello 576!
Nekem Wii-m van, és azért írok, hogy megkérdezzem, miért nem írtok még többet a gépre érkező játékokról? Volt olyan hónap, hogy csak egy vagy két Wii-teszt volt. Ez meg fog változni a jövőben? Mert rohadt jó lenne! Főleg, hogy a Wii fogy a legjobban az összes konzol közül...
N-fan

Leginkább azt tudjuk tesztelni, ami megjelenik Magyarországon, de legalább Európában – mert ezekből tudunk tesztpéldányt szerezni. Sajnálatos módon pedig ilyen játékból nincs sok – legalábbis az exkluzív játékokból semmiképpen. Persze teletömhetnénk az újságot 20 vagy 30 százalékot kapó lovacskás meg főzőcskés meg agyfejlesztő játékokkal, vagy tízéves PC-s ősök átirataival, de az sem lenne optimális megoldás. A legtöbb nagy játéknál igyekszünk kitérni a Wii-verzióra, a Wii-exkluzívak közül pedig az igényesebbeket teszteljük külön is. Amúgy a teljes világot tekintve tényleg a Wii a legnépszerűbb, de kishazánkban azért egy kicsit más a helyzet – amiben a gép magas ára is nyilvánvalóan faktor. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Ninja Blade
Ninja Blade-et nyert:
Magyar Roland, Budakalász

GTA Chinatown Wars
Chinatown Warst nyert:
Lőrincz Péter, Salgótarján

Chronicles of Riddick
PC-s Riddicket nyert:
Hudák Emőke, Gyál

Cryostasis
Cryostasist nyert:
Muzsik Kristóf, Budapest

Resistance Retribution
Resistance Retributiont nyert:
Főző Gábor, Gyöngyös
Takács Benedek, Pécs

Ezen számunk nyereményjátékai
X-Men Origins: Wolverine (66. oldal)
Men of War (75. oldal),
Demigod (85. oldal),
inFamous (89. oldal)

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA
MODERN WARFARE 2

LONDON

E hónapban bejártuk egész Londont: a belvárosban vendégeskedtünk a Rockstarnál, a Sohóban partiztunk a Bayonetta készítőivel, egy hotelben megszemléltük az EA minden idei játékát, az Emirates stadionban pedig még a FIFA-t is ki lehetett próbálni. És, bár az nem pont London, de Liverpoolban is jártunk, hisz a Blur európai premierje itt volt!



MÜNCHEN

A környező országok minden újságjai közül csak minket hívtak meg az exkluzív bemutatóra, ahol két és fél órát tölthettünk el a játék készítőivel, az új Call of Duty újításait vizsgálgatva. Forradalom nincs, a végsőkig csiszolt, fantasztikusan megtervezett pályák viszont csak úgy burjánzanak. Rio de Janeiro és Kazahsztán, avagy újabb acélmagos túra a világ körül.

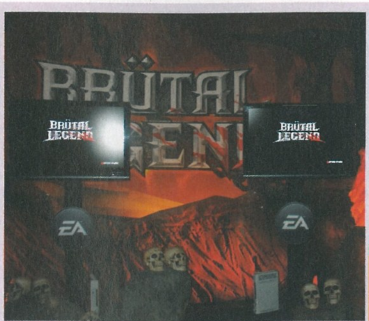


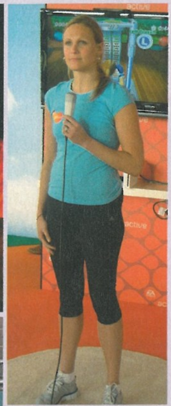
BUDAPEST

Minden információt összeszedtünk az ősz legnagyobbnak ígérkező többi újításáról is. Assassin's Creed? Rengeteg kép, még több információ – nyolc oldalon! Kingdom Under Fire 2? Forradalom az online stratégiai játékok terén! Red Steel 2? Aliens vs. Predator? Secret World? Borderlands? Lapozz néhányat…!









EA SPRING '09 SEASON OPENER

Az EA londoni központjában megtartott hatalmas bemutatón az óriáskiadó minden idei játéka bemutatásra került, méghozzá valami félelmetesen igényes módon. A Grand Slam Tennisnek egy mini teniszpályát építettek, a Fight Night 4 egy apró boxringben volt demózva, az Active-ot pedig edzők mutatták be a nagyérdeműnek. Minden játszható volt, mindent a producerek mutattak be, és ráadásként a kaja is nagyszerű volt. A rendezvény lényegét a játékok adták, így most következzen a hátrébb nem részletezett programok bemutatása (a Brütal Legendről és a NFS Nitroról írunk külön is – már csak azért is, mert ezek voltak a teljesen új címek)!







DANTE'S INFERNO
Sok munka van még vele, de a God of War-hangulat és játékmenet már sokkal jobb volt, mint februárban!
BŐVEBB INFORMÁCIÓK **576 KBYTE 004.**



DEAD SPACE EXTRACTION
Kooperatív „fénypisztolyos" akciójáték, amely hozza az eredeti brutalitását és hangulatát. A játékmenet pörgősebb, mint a RE-krónikákban.
BŐVEBB INFORMÁCIÓK **576 KBYTE 005.**

DRAGON AGE ORIGINS
A szerepjáték néha veszett jól nézett ki, máshol meg nagyon nem, de a hangulatával nincs baj. Ráadásul jóval komorabb és véresebb lesz, mint bármelyik korábbi Bioware-játék.
BŐVEBB INFORMÁCIÓK **576 KBYTE 002.**

EA SPORTS ACTIVE
Beépített személyi edző, hülye minijátékok helyett kardioedzés, vagy lehet gyúrni bármelyik testrészünk izmosítására vagy fogyasztására. WiiFit-killer!

FIGHT NIGHT ROUND 4
Élethűbb, szebb és minden tekintetben jobb, mint az előző rész. Különösen az arcok reagálása a pofonokra, illetve a belharcok jelentettek hatalmas élményt.
BŐVEBB INFORMÁCIÓK **576 KBYTE 005.**

GRAND SLAM TENNIS
Kellemesen játszható Wii-exkluzív tenisz, amely a MotionPlus kiegészítőnek köszönhetően eszelősen érzékeny lett. Ajándékként régi sztárok (McEnroe, Borg és Sampras például) is játszhatók, de úgyis a játékoson múlik az ütés, nem a karakteren.

NEED FOR SPEED SHIFT
Szimulátorként és árkád-jellegű száguldásként is játszható, ráadásul valami brutálisan jól néz ki. A most már teljesen működő törésmodell is fantasztikus volt.
BŐVEBB INFORMÁCIÓK **576 KBYTE 004.**



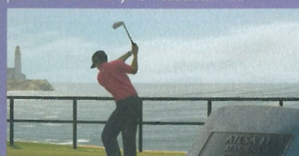
ROCK BAND UNPLUGGED
Csak négy gombot kell nyomkodni, a ravaszokkal meg bármikor válthatunk a hangszerek sávjai között. Plasztikkal azért jobb ez a műfaj...

SPORE HERO
Mászkálós akciójáték a Spore világában, Wii-re. A szörnyszerkesztő megmaradt, de küldetéseink vannak, lehet beszélgetni és persze legyőzni a gonoszt egy blőd sztori alapján.

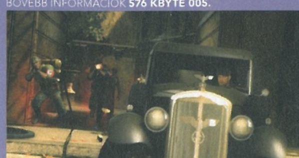
SPORE HERO ARENA
A DS-exkluzív epizódban a lényed egy gladiátor, akinek – ahogy a cím is sejteti – arénaharcokban kell legyőznie ellenfeleit, így fejlődve egyre nagyobb és erősebb figurává.

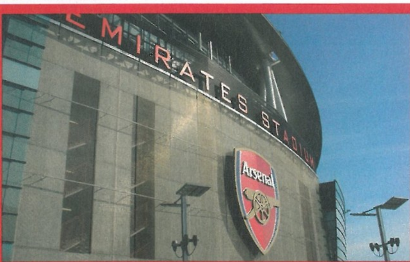
SPORE GALACTIC ADVENTURES
A Spore-ban kifejlesztett fajod egyik tagjából hőst nevelhetsz, és majd ő megy bolygóról bolygóra harcolni, arénákban küzdeni, küldetéseket végrehajtani (küldetésszerkesztő mellékelve).

TIGER WOODS PGA TOUR 10
Mivel a golf nem a mi asztalunk, nem tudtuk megítélni, mennyit fejlődött. Grafikában szinte semmit, a Wii-változat a MotionPlus miatt viszont pontosabban fordítja le mozdulatainkat.

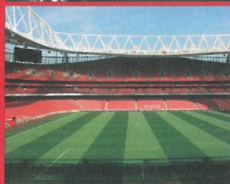


THE SABOTEUR
Nyitott világ, zeppelinek, kémkedés, szökések, nőmentés, bordélyházakban bujkálás, sőt, autóvezetés és akció. Igaz, még kicsit csúnyácska...
BŐVEBB INFORMÁCIÓK **576 KBYTE 005.**



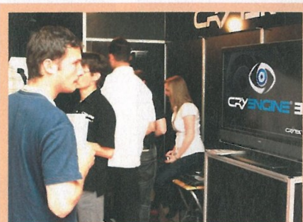


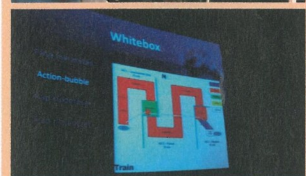




FIFA 10 REVEAL PARTY

Az EA minden más játéka mellett az új FIFA-t is bemutatta – igaz, ezt külön, a szemközti oldalon látható rendezvény után egy nappal, az Arsenal fantasztikus stadionjában. A rendezvény a helyszíntől eltekintve nem volt olyan nagyszabású, de mindent tudott, amit mi, újságírók szeretünk: játszható volt a játék, producerek és designerek válaszoltak a kérdéseinkre (igaz, sokszor a gyűlölt „még nem mondhatunk erről semmit" frázissal), és a mindig szórakoztató Peter Moore is a helyszínen volt. Mint elmondta, a FIFA 09 egyértelműen legyőzte riválisát, és összesített 88%-os teljesítményt kapott a sajtótól – idén pedig az a cél, hogy ezt 90% fölé tornásszák valahogy. Hogy miként is, arról lásd előzetesünket a 24. oldalon.



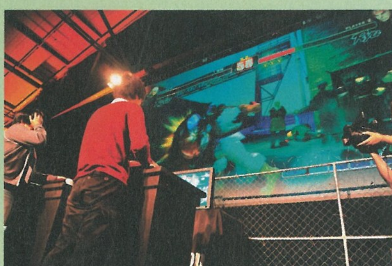


GDF 2009

A 2009-es Game Developer Forum kevesebb újdonságot hozott, mint azt megszoktuk, de azért idén is akadt néhány igazán érdekes előadás a moziterembe összezsúfolódott mintegy két-háromszáz érdeklődőnek. Az 1C Company által prezentált Majesty 2 méltó folytatása lesz a '99-es klasszikus RTS-nek – ez tuti, mert a szünetben egy nyúlfarknyi demót is végigjátszhattunk belőle, és bár sok játékmenetbéli változást nem fedeztünk fel, a kissé Settlers-szerű, új grafika nagyon jó hangulatot kölcsönzött neki. A Captain Blood is meglepetést okozott, hisz a négy éve készülő program egész stílusos lett, és a maga nyilvánvaló God of War-koppintásában is élvezetes. A most nyáron érkező Overlord 2-t viszont rettenetesen várjuk: gyakorlatilag minden grafikai elemet a magyar 3D Brigade-es srácok készítettek benne, és valami egészen egyedi, morbid stílust sikerült belevinniük. Érdekes volt még a Crysis Warhead készítésének háttere is, az elejtett szavaikból mi arra következtettünk, a magyar srácoknak nem ez volt az utolsó Crysis-témájú fejlesztése…

STREET FIGHTER IV WORLD CHAMPIONSHIP

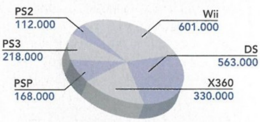
Áprilisban, San Franciscóban rendezték meg az első amerikai, illetve nemzetközi Street Fighter IV bajnokságot. A regionális döntők nyertesei, 16 amerikai játékos került be az országos végső megmérettetésbe, ahol a több ezer néző (!) előtt végül a nagy favorit, a régi SF-veterán Justin Wong diadalmaskodott, méghozzá Rufust irányítva. A díjátadó ceremónia után rögtön következett a világbajnokság, vagy legalábbis Justin, a legjobb koreai srác (Poongko) és a két top japán versenyző, Daigo és Iyo körbeverős párviadala. A Capcom által a helyszínre reptetett ázsiai srácok remekül játszottak, de a négy versenyző közül a végére Justin, illetve a SF3 óta profi játékosként szereplő Daigo maradtak talpon (a 2004-es találkozásunk a YouTube-on „The Beast is Unleashed" néven található). Itt már nem volt kecmec, a megint Ryuval küzdő Daigo simán, 4:0-ra taposta laposra ellenfelét. A világbajnoki címet júliusig viselheti, akkor lesz megrendezve Vegasban az EVO 2009 összejövetel…



TOPLISTA USA március 1-31.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	Resident Evil 5	X360	9.5
2.	Pokémon Platinum	DS	–
3.	Halo Wars	X360	8.9
4.	Resident Evil 5	PS3	9.5
5.	Wii Fit	WII	8.0
6.	MLB 09: The Show	PS3	–
7.	Killzone 2	PS3	9.7
8.	Wii Play	WII	–
9.	Mario Kart Wii	WII	9.0
10.	Major League Baseball 2K9	X360	–





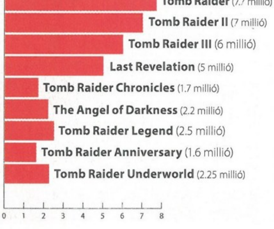
Túl sok változás a hardver ügyében nincs, mindenki (a 360 kivételével) kicsit csökkent. Az alaposan lezuhant PS2-eladásokra a Sony már reagált is: Amerikában megint, vélhetően utoljára csökkent a korosodó konzol ára. Említésre méltó, hogy a két gépen minden verziót egybeszámítva a Resident Evil 5 másfél milliós indulást mondhat magáénak, világszerte pedig már 4.4 milliónál áll!!



Bezárt a 3D Realms!

22 éves múlt után bezárt a világ egyik leghírhedtebb fejlesztőcége, a 3D Realms. A srácok már 12 éve dolgoztak a Duke Nukem Forever újabb és újabb verzióin, de most, látszólag – megint – közel a megjelenéshez, végleg elfogyott a pénz, és azt a kiadó Take-Two sem adott. A csapat most szélnek széledt, de a kiadó továbbra is rendelkezik Duke jogaival, így lehet, hogy másik gárdát bíznak meg a fejlesztéssel. ■

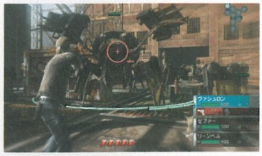
Tomb Raider-eladások



ONLY IN JAPAN

End of Eternity

Eddig ezen rovatunk szereplői mind annyira japán jellegű játékok voltak, hogy angol nyelvű premierjükre nem igazán lehetett számítani – az End of Eternity azonban kicsit más lehet. Egy hatalmas RPG-ről van szó, melyet a Sega pénzel és a tri-Ace fejleszt PS3-ra és X360-ra. Már önmagában ez is valószínűtlenné teszi a nyugati ki-nem-adást (akármennyire is tagadja a kiadó, hogy ez tervbe lenne véve), de az, hogy a páros elmondása szerint mindkettőnek ez lesz az egyik fő elfoglaltsága a jövőben, egyenesen kizárja; szerintünk legalábbis. Az alapjáték megjelenése után állítólag tíz évre meg vannak a tervei a folytatásoknak, mellékszálaknak, letölthető tartalomnak – és még ha ezt nem is hisszük el teljesen, az biztos, hogy sokat várnak a programtól.



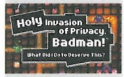
De mi is az az End of Eternity? Egy sci-fi környezetben játszódó RPG, amelynek világa a mi Földünk, valamikor a jövőben. A bolygót egyszercsak elborító mérges gázok ellen egy Burzel nevű, hatalmas gépet terveztek a tudósok, e körül él mindenki. Minden jó is, amíg a Burzel egy napon el nem kezd rakoncátlankodni, és elszabadulnak az indulatok. Ebben a környezetben indul kalandunk, melynek két főszereplője egy Zephyr nevű fiatal zsoldosgyerek és a csak „20-as számú Kísérleti Egyed" néven futó lány, akinek az életéből már csak egy év van hátra. A világ a FF7 Midgardját idézi, a harc pedig a tri-Ace szokásainak megfelelően akciódús lesz. Megjelenés Japánban még idén várható! ■







■ NINCS IRAK!
Pontosan három héttel azután, hogy a Konami bemutatta a Six Days in Fallujah című videojátékot, már törölték is a fejlesztést. Az iraki ütközeten alapuló játékot az ízléstelenséget hirdető sajtóreakciók miatt állították le; függetlenül attól, hogy a fejlesztőket a csata túlélői segítették.



■ ?!?!?!?!
A NIS új PSP-s játéka a „Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This?" címet viseli – imádjuk! A japán Sony-brancs által fejlesztett játék egy stratégia, amelyben egy föld alatti bázist kell megvédenünk a hősöktől; Dungeon Keeper két dimenzióban!

WET

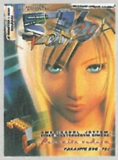
2007 nyarán láttuk először és eleddig utoljára a Vivendi standján, a Games Convention kiállításon a Wet című játékot. Elkönyveltük az „akár jó is lehet" fakkba, és vártuk a megjelenést, ami csak nem akart jönni. Később a Vivendi játéklistáját végigfésülő Activision kirúgta a fejlesztőket, és Rubit, a játék hosszúcombú problémamegoldóját – és ők a legvalószínűtlenebb helyen landoltak: a Bethesdánál.

A főleg RPG-kkel foglalkozó csapat kedvesen fogadta őket, és áprilisban prezentálták is a Wet legújabb verzióját – ami gyakorlatilag tökugyanolyan, mint amit másfél éve láttunk. Rubi ugyanúgy fut a falon, vetődik át asztalokon, csúszik át alacsony akadályok alatt, eközben hatalmasakat vetődik, időt lassít, valamint szúr és lő. Vér helyett pontokat kapunk, kivéve a csak kardot használó Rage szekciókban, ahol viszont az egész képernyő fekete és vörös – a vér meg fehér. A belassított vetődések során Rubi két pisztolyával külön is célozhatunk, máskor időzített gombnyomásokra kihegyezett szekciókat találunk. Ítéletünk ugyanaz, mint '07-ben: meglátjuk, mennyire lesz izgalmas és változatos, de akár még jó is lehet! ■





Oldschool
'99/05



A BORÍTÓN
PARASITE EVE

Ugyan Európában sosem jelent meg, de a Parasite Eve ettől még zseniális volt – ráadásul egy gyönyörű nyomozólány a főszereplő. A Squaresoft erősen horrorhangulatú kaland-akció-RPG keveréke ugyan nem rendelkezett túl összetett játékmenettel, de elképesztő hangulata miatt nem lehetett nem szeretni, nem azonnal végigjátszani. Rajongók, figyelem: a harmadik rész jövőre érkezik PSP-re!



BEST OF '99/04
CASTLEVANIA

Igaz, a világ többi részén az N64-es Castlevania messze nem aratott sikert, mint nálunk, ahol az újság egyhatodán terpeszkedő megacikkben mutattuk be, és 93%-kal jutalmaztuk. A három dimenzióban dagonyázó játék két karaktert kínált, akikkel részben saját, részben közös pályákon kellett megint elföldelni Draculát. A játék különlegessége a folyamatosan múló idő volt, ami kihatott a pályákra is.

Dreamcast

MÉG VOLTAK ÁLMOK
DREAMCAST PREMIER

Megérkezett a szerkesztőségbe a japán Dreamcast, öt programmal. A Sonic Adventure és a Virtua Fighter 3tb sikert aratott, a Sega Rally 2 és a House of the Dead 2 mértéktartó elismerést, a Japánon kívül sosem megjelenő Penpen Tricelion (pingvinverseny…) pedig ekkorát sem. Igaz, az európai premierre már volt Soul Calibur és Power Stone és Hydro Thunder is.



ÁLLÍTÓLAG…
a meg nem erősített tartomány

Star Wars hősök Te is meglepődtél, hogy a Clone Wars mozi és tévésorozat alapján csak kézikonzolra és Wii-re készült játék? Nem kell tovább felhúzott szemöldökkel járnod, mert úgy tűnik, idén megjelenik a PS3-at és X360-at célbavevő akcióprogram, ha hihetünk a híreszteléseknek, Republic Heroes alcímmel. A látványvilág természetesen a Clone Wars stílusát idézi, a program pedig a kooperatív játékra épül. A Jedi sztoriszálban Anakin és Ahsoka lesz irányítható, a klónsereg felől pedig Cad Bane és feltehetően egy robot lesz választható.

Megint PSP 2! Tudjuk, sokszor írtunk már róla, de mivel bejelenteni csak az E3-on fogják, ebben az egy számban még pletykaszinten kell írnunk róla. Tehát. A legújabb hírek szerint a PSP Go! Névre hallgató kütyü képernyője eltolható lesz, alatta rejtőzik a kezelőfelület – pontosan ugyanazokkal a gombokkal, mint eddig. A gép azonban erősebb lesz, nagyobb képernyőt, és UMD-meghajtó helyett egy méretes flash-memóriát kap. A játékokat PC-n, PS3-on vagy magán a PSP-n keresztül lehet majd letölteni. A gép állítólag novemberben kerül a boltokba, száznyi régebbi, és pár új játékkal a digitális játékboltban…

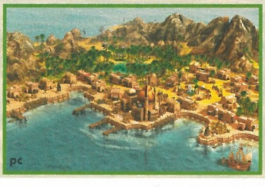
Call of Duty 7?! Ebben a számunkban hozzuk az első információkat, képeket a sorozat hatodik részéről, de nincs megállás, hisz jövőre is lesz CoD. Azt megint a Treyarch fejleszti, de már nem világháborús környezetben. Hát akkor hol fog játszódni – tehetjük fel a kérdést. Az Activision és a Treyarch által licencelt számok alapján a Vietnami háborúra lehet számítani, egy kis szovjet és kubai kitekintéssel.

Aprólék Csak röviden, következzenek a valószínű és kevésbé valószínű pletykák! ■ Ken Levine, az első Bioshock alkotója dolgozik a harmadik részen, ami már tényleges előzmény lesz, és Rapture bukásáról fog szólni. ■ David Jaffe egy vad autós játékon dolgozik a blogjának tanulsága szerint – ami mi lehetne más, mint egy új Twisted Metal? ■ A remek DS-es stratégiának, a Robocalypse-nak készülődik a folytatása – esetünkben már Wii-re. ■ Miután az Eidosért menő harcot elveszítették, a Warner most a Midwayt akarja megvenni. ■

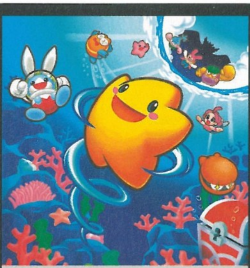
ANNO 1404



Az Anno-széria negyedik része mindig is ugyanarról szólt: élvezetes városépítésről, gazdaságról és diplomáciáról, a nép elkényeztetésétől és kincstárunk hízlalásáról. A negyedik rész ugyanezt az irányt viszi tovább, azzal az eltéréssel, hogy mindezt már a varázslatos keleten, a szultánok és a kávé, a mozaik és a perzsaszőnyegek birodalmában tehetjük meg. Mi választjuk ki, hogy mennyire vesszük át a keletiek városépítési stílusát, hogy mennyi hangsúlyt fektetünk a tőlük való tanulásra, a velük való kereskedelemre. A PC-s verzió év végén jelenik meg, nyáron viszont már itt van a Dawn of Discovery alcímmel ellátott Wii/DS változat is, átalakított grafikával, de a hírek szerint cseppet sem egyszerűsítve! ■







The Legend of Starfy

Napjainkra nem sok olyan igazán sikeres sorozat maradt, mely soha nem jelent meg Japánon kívül, és most tavasszal e listáról le kell radíroznunk még egy nevet. A Starfy-szériának ugyanis ez az első része, amely nálunk is megjelenik – DS-re. Starfy, az apró sárga tengericsillag a sorozat hőse, aki Kirbyhez hasonlóan ugyan első pillantásra igen cukinak tűnik, de ha kell, bizony el is tud bánni ellenfeleivel. A Starfy-játékok játékmenetünkben is Kirbyt idézik: rengeteg, viszonylag egyszerű ugrándozás, az igazán rázós helyzetekre pedig marad az átalakulás: Starfy esetében ez jelmezek felvételét jelenti, például sárkány-, szellem-, csirke-, vagy éppen manátusz-kosztüm felhúzását (sorrendben a következő bónuszokkal: tűzfújás, akadályok ignorálása, robbantás, jégakadályok szétzúzása). ■



Cross Edge

Valószínűleg minden idők egyik legnagyobb jogászi tette volt, hogy sikerült elintézni a Cross Edge nyugati megjelenését – hisz a játékban öt cég (köztük a Capcom és a Nippon Ichi) karakterei tűnnek fel. Itt van öt harcos a Darkstalkers-szériából, Etna és a prinniyk a Disgaea-kból, szereplők más játékokból (mint a Mana Khemia 2, az Ar Tonelico, az Atelier Marie vagy a Spectral Souls). Maga a Cross Edge egy tápolós, körökre osztott harcos szerepjáték lesz, egy félelmetesen összetett harcrendszerrel. Természetesen főként a fenti játék rajongóinak készül; az egyik legjobban hirdetett vonása, hogy a női karakterekre millió kosztümöt pakolhatunk rá… ■



■ Pokémonok
Mivel egyszerűbb remake-kel pénzt keresni, mint munkával, a Nintendo ezt erőlteti: új Pokémon helyett kiadják az amúgy remek Silver és Gold verziók DS-re feltupírozott verzióit. Jobb grafika, pár játékmenetbeli újítás, de ugyanaz a sztori, játéktér és pokémon-sereglet várja a játékosokat.

A JÁTÉKVILÁG számokban

- **23** EA kiadású PS3-játék jelent meg a legutóbbi pénzügyi évben (Wii-n 21, X360-on 26, PC-n 32)
- **2** százaléka ered a teljes online adatforgalomnak a multiplayer játékokból
- **30.** szintig emelkedett a szintlimit a Fallout 3 új kiegészítőjében, a csak PC-n és 360-on elérhető Broken Steelben
- **3,4** százaléka a játékosoknak küzdötte le az összes L4D pályát Expert fokozaton
- **45.7** milliós eredményével a Wii-hez csomagolt Wii Sport minden idők legtöbb példányban legyártott játéka
- **4** hónappal, szeptemberre halasztották a Batman: Arkham Asylumot
- **1000** Wii pontba kerül a remek WiiWare játék, a Swords and Soldiers
- **12** hónappal a japán premier után fog Európában megjelenni a FFXIII
- **34 millió** számot töltöttek le eddig a Guitar Hero-sorozat tagjaihoz

Imádjuk az ázsiai szerepjátékokat, és ugyan az utóbbi néhány évben jócskán nélkülözni kellett őket, mostanában megindult a PS1-PS2-korszakban megszokott áradat. Most két újonnan bejelentett programot mutatunk be: az angolul a NIS által gondozott, PS3-exkluzív Atelier Roronát és a Namco által nyugatra hozott X360-as koreai fejlesztést, a Magna Carta 2-t.

Magna Carta 2 vs. Atelier Rorona

Magna Carta 2		Atelier Rorona
János király aligha sejtette, hogy majdnem 800 évvel a szabadságlevele után e néven egy szerepjáték-széria jelenik meg. Bár neve mást sugall, a MG2 valójában a negyedik rész.	A SOROZAT	Az Atelier-széria eddig tíz központi részt és négy mellékszálat ért meg, de mivel Európában csak három jelent meg (Atelier Iris 1-2-3), sok dologból kimaradtunk...
A SoftMax egy koreai cég, és a Magna Carta PS2-es részén túl nem jelent meg angolul játékuk. Egy MMO-t üzemeltetnek jelenleg, ez Talesweaver címen Koreában és Kínában népszerű.	A FEJLESZTŐK	Az 1993-ban alakult Gust a millió manga-feldolgozás mellett az Atelier-szériával és az Ar Tonelico-játékokkal ért el sikereket, csaknem kivétel nélkül valamilyen PlayStation platformon.
Természetesen most is Hyung-Tae Kim tervezte őket, ezért az egyedi kinézetük. A főszereplő egy fiatal katona lesz, egy bizonyos Juto, aki a szerepjátékok egyes számú klisséjének köszönhetően nem emlékszik múltjára – de ő fogja eldönteni a világ sorsát. Rajta kívül főként bögyös lányok lesznek a programban.	A HŐSÖK	Kizárólag női karakterek lesznek, és a legidősebb sem felnőttkorú... hát igen, Japán designerek dolgoznak a játékon. Rororina, Cuderia és Lionella a három központi figura, akik szokás szerint az alkímia útvesztőiben tévelyegnek – őket két mesterséges ember, homonkulusz kíséri a veszélyes utakon.
Lanzheim királysága háború előtt áll, idegen, gépesített hadsereg támad az országra. A király visszacsap, a hercegnő menekül – és kivel fut össze, kinek a karjában talál menedéket, kibe szeret bele? Eltaláltátok, hősünk, Juto a szerencsés, akinek most mindent meg kell mentenie...	A SZTORI	Erről szinte semmit nem tudni, de az biztos, hogy korábbi Atelier-játékok irányát folytatja, azaz egy alkimista boltot üzemeltetünk, és üzletelés közben kavarodunk bele az egész világ sorsát befolyásoló eseményekbe – olyannyira rajtunk múlik a dolog, hogy 30 eltérő befejezés lesz!
A klasszikus jRPG utat követi, azaz városok váltakoznak labirintusokkal és az FFXII-t idézően hatalmas nyitott területekkel, a sztori folyamatosan húz minket előre, és ebben csak a millió random csata hátráltathat minket. A szörnyek leölésének Kamond nevű anyag a jutalma, ebből újabb fegyvereket kovácsolhatunk.	JÁTÉKMENET	Az alkimista ismereteink fejlesztése a legfontosabb: a vadonban kereshetünk nyersanyagokat és recepteket, majd előbbiekkel valóra váltva utóbbiakat, készíthetünk cuccokat, majd ebből még újabbakat, erősebbeket – és persze ezekkel lesz kis boltunkból hatalmas áruház.
Körökre osztott, de gyors iramú – ráadásul a jobb fegyverekben rejtőző különleges képességek sikeres előadásához a képernyőn megjelenő gombkombinációkat is elő kell adnunk, szóval nem fogunk pihenni, amíg embereink küzdenek az életükért...	HARCRENDSZER	Lassú, körökre osztott, klasszikus jRPG stílusú ütközeteket fogunk vívni. Mivel hőseink nem drabális katonák, alkimista képességeik használatával kell legyőzniük ellenfeleiket: robbanóanyagokat, fegyvereket, csapdákat készíthetünk a veszélyes utak előtt.





Kishírek a nagyvilágból



Lego Rock Band

Előző számunkban már megemlítettük, hogy készül valami ilyesmi, és most már képpel, információval is tudunk szolgálni. A négy platformra (DS, PS3, X360, Wii) megjelenő játék a jól megszokott gitározós-éneklős-dobolós játékmenetet képviseli, de valamivel könnyebb lesz, mint elődei,és csak slágerekre kell számítani (Song 2, Final Countdown, Kung Fu Fighting). Év végén Pearl Jam Rock Band is lesz... ■



DJ Hero és Scratch

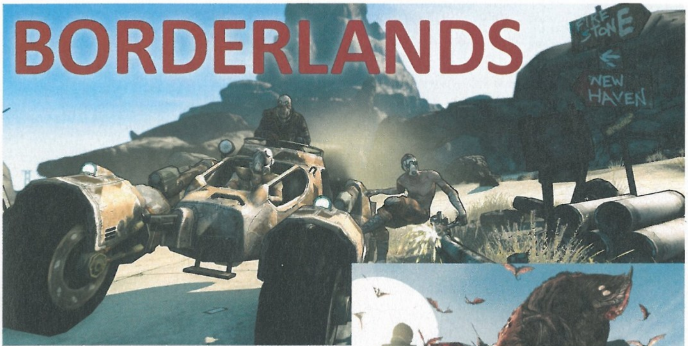
A zenés játékok újabb frontja nyílik meg a DJ-skedést a középpontba állító programokkal. Az Activision a DJ Herót készíti, a Scratch: Ultimate DJ címűt pedig az újonc Genius. Természetesen már perlik egymást, de ez minket ne zavarjon, hisz itt vannak az első képek a kontrollerekről. A DJH-n a fader és persze a tekergethető lemezjátszó mellet három gomb és egy effektező kapcsoló van, Scratch-én pedig öt gomb található. Állítólag a Genius megoldása profibb és élethűbb, az Activision-féle játék pedig pörgősebb, játékszerűbb élményt kínál, és pár számban gitározni, énekelni is lehet. ■



Marvel Ultimate Alliance 2

Az egyszerű verekedést, kellemes tápolást és millió Marvel-karaktert felvonultató MUA második része ugyanezen vonalak mentén készül. A harcrendszerben a kombinálható szuperképességek jelentik az újítást, a tápolásban a 24, részben új játszható karakter hoz felüdülést (pl. Deadpool, Songbird, She-Hulk), a Marvel-hangulatot pedig a Secret War és a Civil War című, egyenesen zseniális képregényvonulatokat feldolgozó sztori garantálja. ■

BORDERLANDS









Amikor a Borderlandset bejelentette a Gearbox, nagy sikert arattak a koncepcióval – ugyan, ki ne szeretne egy sci-fi, mégis erőteljes western-érzést árasztó világban három haverral vállvetve akciózni? Az egyetlen gondot a minden hangulatot nélkülöző grafika jelentette, azzal nagyon kevesen tudtak megbarátkozni – és ezt végül a fejlesztők is megértették. Szerencsére ki is javították a bakit: íme, itt vannak az új designnal készült első képek a játékból; valami fantasztikus, hogy állóképeken mennyire egy igényes rajz, gyönyörű képregény látványát nyújtja a játék! Amúgy ezen túl minden maradt a régi: a Pandora bolygó épp tavaszba forduló – és a téli álomból épp felébredt, éhes ragadozók által lerohant – világában kell majd helyt állnunk. Lesz rengeteg akció, a Diablo-szériából lopott randomgenerált fegyverek százezreivel (csak itt FPS-nézettel), lesz egy fejlődési rendszer alaptulajdonságokkal és képzettségekkel, egy húsz órás központi történet és millió másik, főként az MMO-k küldetéseit idéző minimegbízás – mindez négy fős kooperatív-móddal, akár járművek volánja mögött is. ■



■ A régi látvány a realisztikussággal akart hódítani – de a jó design hiánya miatt nem csoda, hogy átalakult...

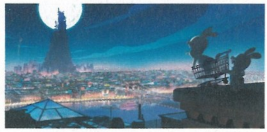


Kishírek a nagyvilágból



Sakura Wars

So Long My Love alcímmel kerül a boltokba PS2-n és Wii-n a Japánban már sok éve futó Sakura Wars-széria ötödik része. Keleten ez a sorozat egyike a legjobban imádottaknak, az egyes epizódok eladási rekordokat döntögettek, tengernyi manga és anime született az univerzum rajongói számára. Az alternatív '20-as évek New Yorkjában játszódó program félig egy komoly csataszimuláció átalakulásra képes lépegetőkkel, félig pedig egy randiszmulátor, amelyben egységünk tagjaival millióféleképpen alakíthatjuk kapcsolatunkat. ■



Rabbids Go Home!

Három ócska játék után a rabbidoknak tele lesz a hócipője, és elhatározzák, hazamennek. Úgy döntenek, a Hold az otthonuk, és egy, az emberektől összelopkodott szirszarokból épített torony segítségével gondolják leküzdendőnek a távolságot – erről fog szólni az új játék. Egy bevásárlókocsit fogunk irányítani, ebbe kell minél több, minél nagyobb dolgot belesúvasztani, menekülni az egyre idegesebb emberek elől, építve a rakást. Az összelopott cuccok kihatnak a játékra is, a bevásárlókocsi teljesítményét vagy harminc áru befolyásolhatja a repülőmotortól az óriási gumikig. ■

TOPLISTA Magyarország Április 27–május 3.

	JÁTÉK	PLATFORM	PONT
1.	WoW: Wrath of the Lich King	PC	9.5
2.	The Sims 3 (előrendelés)	PC	–
3.	Fable	PC	–
4.	FlatOut	PC	–
5.	Terrorist Takedown	PC	–
6.	FIFA 09	PS2	9.0
7.	Frontline Berlin	PC	–
8.	FEAR	PC	–
9.	Warrior Kings	PC	–
10.	Pokoli Szomszédok	PC	–

SOULCALIBUR BROKEN DESTINY

A PSP reneszánszából a verekedős játékok sem maradhatnak ki (mivel képünk nincs belőle, csak így, egy mondatban tudatjuk, hogy a Tekken 6 is jön a kézikonzolra ősszel), a Namco például a Soulcalibur IV-et ültette át a gépre. Megkapunk csak nem mindent, ami ott volt (a Star Wars karakterek helyett egy Don Pierre nevű bajszos, késekkel küzdő figura szerepel a névsorban), ráadásul egy teljesen új, 80 pályát tartalmazó egyjátékos-móddal kiegészítve. Tovább bővül majd a karakterek testreszabhatósága is, lesz egy-két új pálya, a látvány pedig egészen elképesztő – e téren nagyjából mindent üt a játék, amit PSP-n eddig láttunk! ■





ők megmondták... **idézetek**



„A világ legjobb Street Fighter-játékosa... továbbra is Daigo!"
Seth Killian, a San Franciscóban megrendezett Street Fighter IV-világbajnokság műsorvezetője. A japán Daigo (Ryu) a döntőben 4:0 arányban verte az amerikai versenyt megnyerő Justin Wongot (Rufus).

„Nem érezzük szükségesnek, hogy csekkeket írjunk a kiadóknak az exkluzív játékokért, tartalmakért, mint a Microsoft teszi – mi bízunk a saját fejlesztőink teljesítményében. Az ilyesmi önbizalomhiányra vall..."
John Koller, a Sony amerikai főmarketingese. A szöveg sokkal jobban hangzana, ha két héttel ez után nem jelentették volna be, hogy a Sony megvette az Ataritól a Ghostbusters-játék jogait, hogy az X360-as és a Wii-verziók csak fél évvel később jelenhessenek meg...

„Az egész ipar túlbecsülte a GTA Chinatown Warsszal kapcsolatos várakozásait, csak azért, mert a játék a legmagasabban értékelt DS-programok között van. Fontos megértenünk, hogy még egy ilyen erős brand, egy zseniális játékkal párosulva sem képes eredményeket elérni Nintendo-platformon."
Jesse Divnich, az EEDAR üzleti elemző szervezet munkatársa, miután a fantasztikus Chinatown Wars messze a várakozások alatt teljesítve, az első három hétben kilencvenezer példánynál is kevesebb mennyiségben kelt el.

„Baromi jó lesz a Gears of War-film! Minden benne van, ami a játékokat legendássá tette, és még rengeteg király jelenet!"
Chris Morgan állítása szerint. Igaz, ő leheletnyit talán elfogult, hiszen ő írta a forgatókönyvet...

„Az első napon mintegy 120 ezren akartak csatlakozni a Demigod-szerverekre. Remek eredmény, igaz? – egy nap alatt ekkora eladást produkálni! Csakhogy ebből mindössze 18 ezer volt valódi vásárló, a többi, ennek ötszöröse warez példány volt!"
Brad Wardell, a Demigodot kiadó Stardock elnöke.

„Lord Hanuman irányítása egy kontrollerrel vagy egérrel a hindu istenség sárba tiprása. Lord Hanuman nem lehet egy egyszerű karakter egy játékban!"
Rajan Zed, a sűrűn felháborodó, Amerikában élő hindu vezető kirohan az első, Indiában készült konzoljáték ellen. A GamingIndians indiai játékportál szerint inkább azért kellene betiltani a PS2-es játékot, mert az „minden idők legócskább játéka" lett.

„A legfőbb különbség a GTA és a mi játékunk között az lesz, hogy nálunk lesz törvényes rendszer, így a törvénysértő cselekedeteknek lesz következménye. Ha lesittelnek, az utcán páran biztos jobban fognak tisztelni. Másrészről viszont, előfordulhat, hogy a börtönben megerőszakolnak – döntsd el, hogy ezt megkockáztatod-e!"
Greg Mathis bíró, egy népszerű tévéműsor vezetője, aki úgy döntött, hogy Detroit címen játékot fejleszt. Börtönerőszak, mint játék? Háááát...

„A felmérésünk szerint Amerika gyermekeinek – 8-18 év közöttiek – 88%-a játszik rendszeresen videojátékokkal, és ebből 8.5 százalék nevezhető függőnek; ez jóval több, mint három millió fiatal szenvedélybeteg!"
Douglas Gentile, az ISU egyetem kutatója. Függőnek azt számították, aki a 11 jellemző (pl.: nyugtalan, ha valamiért nem játszhat hosszabb ideig, vagy mondjuk ha játékokat lop) közül legalább hatot elismert.

MULTIPLAYER, AHOL NEM VÁRNÁD!

BIOSHOCK 2 ÉS UNCHARTED 2

Mindenki tudja, hogy a Call of Duty, a FIFA vagy a Guitar Hero amellett, hogy egyedül játszva őket is remek szórakozást nyújt, multiban is legalább ekkora élményt jelent. Mostanában azonban a többjátékos-mód egészen meglepő helyeken is felbukkan: következzen most két olyan játék, melyek zseniális első részében még nem volt ilyen opció, az idén megjelenő folytatásokban viszont hangsúlyos szerepet kapnak.



BIOSHOCK 2 A munkálatokat a Digital Extremes végzi, a játék multiplayer porciója pedig Rapture bukásának idején játszódik. Összesen nyolc – képességeikben nem eltérő – karakter közül választhatunk, akikkel, miközben eljutunk a maximális 20. szintre, rengeteg plusz dolgot megtudhatunk Rapture-ről. A fejlődés ADAM gyűjtésével zajlik, és minden szint a CoD rendszeréhez hasonlóan új fegyvereket, kiegészítőket, plazmidokat és tonikokat ad. A standard játékmódok között lesz egy extra is, amelyben Big Daddy-ruhát is magunkra ölthetjük – ekkor nincs plazmid, nincs regenerálódó életerő, viszont a fúró meg a bivalyerős lőfegyver miatt így is megéri. .





UNCHARTED 2 A legjobb hír talán, hogy lesz három fős kooperatív lehetőség a játékban. Igaz, nem a teljes sztorit játszhatjuk végig így, hanem a pályák legizgalmasabb részeit szedik ki, kis, 10-15 perces epizódok erejéig. Itt teljesen új ellenfeleket, direkt három fő számára átalakított pályarészleteket kapunk, nem egyszerűen arról van szó, hogy háromszor akkora tűzerővel levadászunk mindenkit. Lesz versengős – 5 az 5 elleni – multi is, mégpedig team deathmatch és plunder játékmódokkal. Utóbbi esetében egy kincset kell megszereznie, majd a célhelyre eljuttatnia a csapatnak. Fejlődési rendszer nincs, minden fegyver és eszköz a kezdetektől nyitott.



VIRTUÁLIS DÍSZLETEK

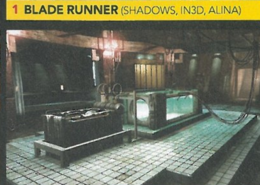
A Game-Artist.net grafikusai nemrég versenyt hirdettek: a Crysis alatt muzsikáló játékmotorral kellett megalkotni valamelyik film híres jelenetét, környezetét (szereplők nélkül, a világon van a hangsúly). Összesen 31 csapat jelentkezett, és még a lista hátulján is minőségi darabok találhatók. Mi innen is gratulálnánk a félelmetesen tehetséges srácoknak, következzen az első három helyezett! ■



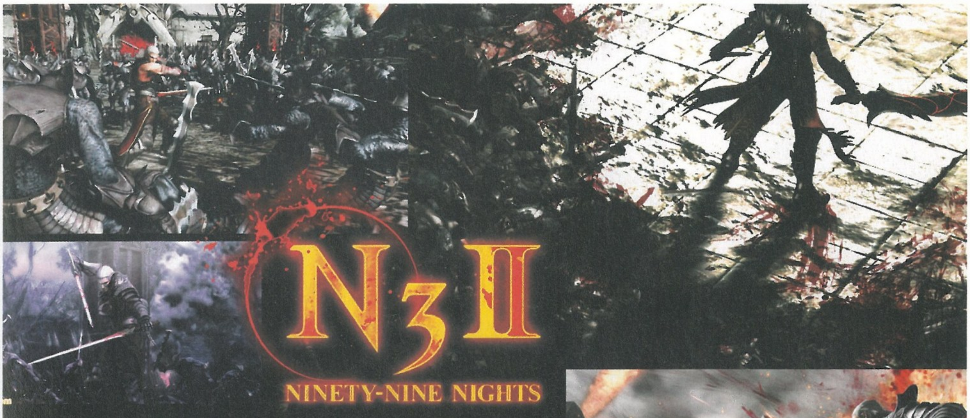
1 BLADE RUNNER (SHADOWS, IN3D, ALINA)



2 HOOK (00ZERO, TURPEDO, JAYTOWN)



3 X-MEN 2 (CORIDIUM)



Na ezért nem kell számokat tenni egy játék nevébe: mert ha lesz folytatás, akkor annak címe baromi hülyén fog kinézni. Ez a helyzet a régi Ninety-Nine Nightsszal is, amelynek folytatása a N3 II címet viseli. Mindenesetre a játék koncepciója nem fejlődött sokat, továbbra is a „magányos harcos egész seregeket ver szét" alapozás mentén épül fel, de természetesen részleteit tekintve azért sokat javult a dolog. Természetesen kapunk rengeteg új ellenfelet, tájat, karaktert, különleges képességet, de a mi fantáziánkat inkább a kooperatív-mód mozgatta meg. Persze, volt már ilyen a Dynasty Warriorsban is, de talán itt igazán rágyúrnak erre, különleges küldetésekkel, kombinálható támadásokkal. Megjelenés még az idén, további részletek a sztoriról az E3-on, azaz következő számunkban várhatók! ■



Minden idők legsikeresebb játékkiadója a Nintendo, szinte összeszámlálhatatlan, hogy hány milliárd programot dobtak piacra. Következzen a hat legsikeresebb sorozatuk, azzal a kitétellel, hogy Mariónál a Dr. Mariók, Donkey Kongok, Wariók, Super Smash-ek, parti-, verseny és sportjátékok, RPG-k és egyéb mellékszálakat nincsenek felszámítva, és sehol nem számoltuk a Wii digitális rendszerén újra megjelentetett epizódokat sem. A játékok számánál minden platform és módosított nevű vagy kibővített kiadás külön számít.

NINTENDO MILLIÓK

POKÉMON



Játékok száma: **31**
Összeladás: **200 millió**
Az első rész:
Pokémon Red/Green (1996)
A legutóbbi rész:
Pokémon Platinum (2009)

MARIO



Játékok száma: **25**
Összeladás: **156 millió**
Az első rész:
Mario Bros. (1983)
A legutóbbi rész:
Super Mario Galaxy (2007)

WII SERIES



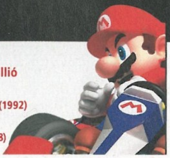
Játékok száma: **5**
Összeladás: **89.5 millió**
Az első rész:
Wii Sports (2006)
A legutóbbi rész:
Wii Music (2008)

THE LEGEND OF ZELDA



Játékok száma: **35**
Összeladás: **60.8 millió**
Az első rész:
The Legend of Zelda (1986)
A legutóbbi rész:
Phantom Hourglass (2007)

MARIO KART



Játékok száma: **6**
Összeladás: **54.7 millió**
Az első rész:
Super Mario Kart (1992)
A legutóbbi rész:
Mario Kart Wii (2008)

BRAIN TRAINING/ BRAIN AGE



Játékok száma: **4**
Összeladás: **39.7 millió**
Az első rész:
Dr. Kawashima's Brain Training (2005)
A legutóbbi rész:
Big Brain Academy: Wii Degree (2007)

JAPÁN VÁLASZTOTT!

TEKKEN 6
A legerősebb karakterek a Tekken 6-bajnokságok résztvevői szerint

1. STEVE
2. LAW
3. BOB
4. LILI
5. LARS
6. BRUCE
7. JULIA



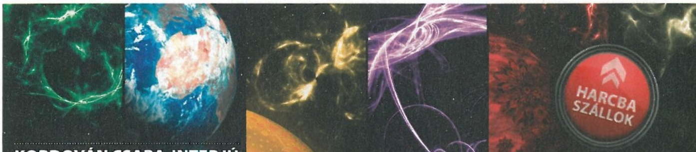
STREET FIGHTER IV
A legjobb nyert-vesztett aránnyal rendelkező karakterek a japán játéktermekben

1. SAGAT
2. RYU
3. AKUMA
4. ZANGIEF
5. RUFUS
6. C. VIPER
7. HONDA



ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1. Ha a Zelda: Link to the Pastban elkezdtél rugdosni egy csirkét, az egy idő után hívta a haverjait, és szétcincálták Linket.
2. **A Sega Saturn megjelenése 1995. szeptember 2-ra volt kitűzve. Ám jött az E3 május 5-én, és a Sega bejelentette: már aznap a boltokba kerül a gép. Eredmény: nulla marketing, kevés játék, oltári bukás.**
3. A Turok-széria zseniális címmel rendelkezik a szót valamiért nem kedvelő Japánban: Violence Killer.
4. **A Killzone-t egy olajfúrótornyot bemutató PS2-es techdemónak köszönhetjük. Ez alapján kérte fel a Sony a Guerilla elődjét egy FPS elkészítésére, amely előbb Marines, majd Kin címen futott, de megjelenésre Killzone lett belőle.**
5. A Fallout Tacticsban titkos karakterként, a partiba is besorozható módon szerepelt a kék-sárga ruhás PipBoy.



KORDOVÁN CSABA-INTERJÚ

A MAGYAR GALAXIS

Az MMOSG Kft. ízlésesen berendezett belvárosi irodájában ülünk, ahol Kordován Csaba mutatja be a cég online játékát, a több ezer játékos számára is ingyenesen elérhető Gal6-et.

Mikor kezdtetek el a játékon dolgozni?
A Gal6 fejlesztése 2002-ben indult; kezdetben egy négy fős, barátokból álló társaság dolgozott rajta, akik lefektették az univerzum alapjait. 2006 őszén sikerült pénzügyi befektetőket toborozni, és a fejlesztés új lendületet kapott. Végül 2007-ben egy olyan befektetőcsoport állt a Gal6 mellé, akiknek az irányítása alatt 2008 végére egy teljesen megújult Gal6-univerzum vált elérhetővé. Jelenleg tíz főállású munkatárs, valamint számos külsős foglalkozik a projekttel.

Hogyan lehetne definiálni a Gal6 stílusát?
A Gal6 PBBG (Persistent Browser Based Games – böngészőalapú játék). Ezeknek közös jellemzője, hogy telepítést nem igényelnek, a futtatásukhoz mindössze egy böngésző szükséges, lehetőség nyílik a karakterfejlődésre, és általában ingyenesek. Főként stratégiai-, kaland-, illetve menedzserjátékok tartoznak ebbe a kategóriába, de a megvalósítás és a komplexitás terén jelentős különbségeket fedezhetők fel köztük. PBBG játék például a Hattrick, az Imperia Online, vagy a Travian is.

Kiket tudnál megnevezni, mint a játék elsődleges célcsoportja?
A Gal6 korra és nemre való tekintet nélkül mindenkinek szól; elsősorban a sci-fi rajongók, a kihívásokat kedvelő, stratégiai gondolkodásra képes, egyéni- és csapatjátékban egyaránt otthonosan mozgó, kitartó felhasználóknak címezzük. Nem kötöttünk kompromisszumokat a szélesebb közönség megszólítása érdekében: már a fejlesztés kezdetekor lefektettük azokat az alapvető irányelveket, amelyek segítenek a kidolgozott, egyedi arculat megőrzésében. Annyira komolyan vesszük a témát, hogy a „játék" szót is inkább kerüljük; a Gal6-planéták tulajdonosainak munkáját is tiszteljük annyira, hogy nem játékosnak szólítjuk őket. Talán azért, mert komolyabban állnak a dologhoz, mint egy átlagjátékos: az egyes összecsapásokat sokszor órákig tartó stratégiai egyeztetés előzi meg.

Elég néhány pillantást vetni a Gal6-re, hogy világossá váljon: nem a látvánnyal, hanem a játékmenettel kívánja megfogni a felhasználókat...
A legnagyobb hangsúlyt a funkcionalitásra helyeztük, ugyanakkor nem szerettük volna korlátok közé szorítani az univerzum tagjainak fantáziáját – valóban nincs hivatalos képi ábrázolása sem a fajoknak, sem a hajóknak, ehelyett szöveges leírást, illetve szimbólumokat használunk. Illusztrációként megjeleníthetőek a természeti jelenségek – például az aszteroidák, planéták, csillagködök –, valamint a csatákhoz kapcsolódó robbanások. Az egyes fajokhoz kapcsolódó grafikus elemek Simon Attila alkotásai; ezeknek a minőségéről sokat elárul, hogy nemzetközi kreatív díjat is nyert vele.

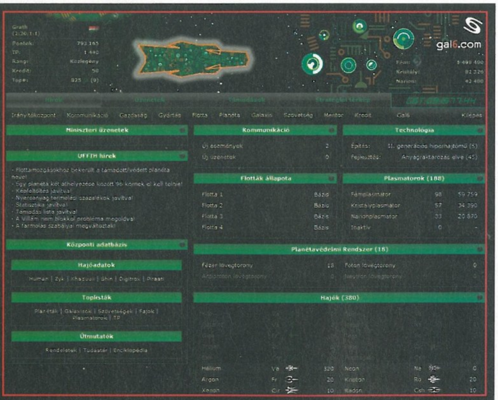
Ha jól tudom, fontos szerepet kapott a fejlesztés során a történet kialakítása is.
Igen. Mint említettem, a látvány-elemekre kevésbé koncentráltunk, mivel szerettük volna, ha a felhasználók fantáziája szabadon szárnyalhatna. Egy sci-fi univerzum kialakítása nemcsak a hitelesség szempontjából kemény dió, de a Gal6-univerzumának háttértörténete egyben a játék szabályrendszerének alapja is. A történetért Kovács „Tücsi" Mihály, a Galaktika magazin tudományos szerkesztője felel, az univerzum világáról szóló friss híreket pedig egy tapasztalt játékújságíró szerkeszti. Igyekszünk minél hitelesebb atmoszférát kialakítani a történetvezetés területén.

Mesélj nekünk a Gal6 felépítéséről! Kik a történet szereplői, és milyen rendszer szerint viszonyulnak egymáshoz?
Alapvetően hat, egyedi tulajdonságokkal rendelkező faj közül választhatunk. A Xchysch-ek rovarszerű, szapora teremtmények, az emberi játékosok megfelelői a Human faj – ők erősen kötődnek egykori szülőbolygójukhoz, a Földhöz. A Khaduuii-k békés természetű nép, ellenben a Phantomok a mentális erő sötét oldalát hasznosítják. A Digitroxok organikus gépek és hibridek csoportja, a Pirate-ek pedig renegát katonák tömörüléséből szerveződött orgyilkos banda. Ezeknek sajátos személyiségjegyeik vannak, az egyes fajok jól elkülöníthetők egymástól.

A regisztrációt követően minden felhasználó rendelkezni fog egy saját planétával. A fajának megfelelő technikák felhasználásával nyersanyagot termelhetnek, építhetnek, kutathatnak és kémkedhetnek. Az elkerülhetetlen expanzióra a megerősödést követően kerül sor – ebben részt vehetnek egyedül, illetve másokkal szövetségbe tömörülve. Itt megjegyezném, hogy egy ország zászlaja alatt akár egy másik ország planétái ellen is vívhatunk ütközeteket. Minden planéta egy maximum tíz főből álló galaxis része, az ezeken belüli planéták pedig egymás



természetes szövetségesei. Tíz galaxis alkot egy rendszert.
A planéták csatlakozhatnak egy-egy szövetséghez, az így létrehozott szövetségek maximális létszáma pedig 100 fő lehet; ez a szám – ideális esetben – megegyezik egy teljes rendszer létszámával. Ezen túl még egy egység létezik, a régió: ez a planéták tulajdonosainak valódi, vagy preferált országa.



Nem, nem ér az ezen képen látható koordináta alapján megtámadni Grath-et. A végén még öngyilkos lesz...

Milyen egységek közül szemezgethetünk?

A Gal6 harcrendszere összetett és különleges, mégis könnyen elsajátítható. Az ütközetekben különböző osztályokba sorolható hajók vesznek részt. Az oldalak különbözősége ellenére minden faj ugyanazon osztályokból gyárthat hajókat, de egy osztályon belül egy faj több hajótípussal is rendelkezhet. Ezek a hajók az ellenfél haderejének megfelelően flottákba rendezhetőek, melyek az egyéni támadáson túl alkalmi szövetségeket köthetnek más planéták flottáival, de akár állandó szövetséget alkotva is egyesíthetik erőiket. Lehetőség nyílik planétavédelmi rendszerek kiépítésére is, melyek közvetlen utasítás híján is képesek ellenállni a támadásnak a felmentő sereg megérkezéséig.

A paraméterek és tulajdonságaik összességéből adódóan minden faj valamennyi hajója különbözik, ezért kiválasztásuk döntő fontosságú. Minden hajónak vannak célpontjai (elsődleges, másodlagos, harmadlagos), amelyek szabályozzák, hogy az adott hajó milyen sorrendben lő az ellenséges hajókra, viszont ha az ellenséges hajó nem szerepel a célpontok listáján, akkor a hajónk nem fog rá tüzet nyitni. Speciális tulajdonságú hajók biztosítják a kémkedés, a nyersanyag-zsákmányolás vagy a védelmi rendszer elleni támadás lehetőségét is, de ezek más feladatok elvégzésére alkalmatlanok. Az egyes hajókat kezdeményezőkészség, fegyverszám, találati pontosság, manőverezési képesség, hárító pajzs, sebzés és tűzerő szerint csoportosíthatjuk..

Mik a harcrendszer főbb jellemzői?

A való élethez hasonlóan a Gal6 univerzumában is minden hajónak megvannak a gyenge pontjai. A tervezés során kiemelt fontosságot tulajdonítottunk annak, hogy ne legyenek „mindentvivő" egységek: egyik univerzumban sincs egy, minden hajó ellen bevethető, minden és mindenki ellen hatásos hajó. Vannak olyanok, amelyek játszva megsemmisítik a legnagyobbakat, de ezek sincsenek biztonságban az ő gyenge pontjukat támadó más hajótípusokkal szemben. A gigantikus fregattokat könnyedén elpusztítják a kicsi és gyors vadászok, őket viszont a közepes gyorsaságú és nagyságú hajók tizedelik meg. A struktúra kialakítása leginkább a hagyományos „kő-papír-olló" szabályrendszerét idézi: ez a való életet szimuláló „körbeverés" teremti meg az univerzum egyensúlyát. Mivel az univerzum lételeme a harc, ezért gondoskodnunk kellett róla, hogy ne legyenek állandóan alkalmazható stratégiák; egy korábban bevált hadmozdulat kártyavárként omolhat össze egy más szituációban. Az összecsapások végén részletes jelentést kapnak a résztvevők, hogy a kiértékelést követően eredményesebb taktikákat alkalmazhassanak.

Bár maga a játék ingyenes, lehetőség nyílik mikrotranzakciós vásárlásra is...

Így van, azonban ügyeltünk arra, hogy ez ne borítsa fel a kényes egyensúlyt. Ha valaki hátrányba kerülne (időhiány, rosszul kivitelezett támadás), vásárolhat magának nyersanyagot, termelő plasmatorokat, vagy felgyorsíthatja a kutatást, gyártást, és fejlesztést. Megvásárolható egy extra csomag is, ami havonta 2 euróba kerül: ezért olyan prémium szolgáltatásokat vehetünk igénybe, mint a stratégiai térkép, a statisztikai rendszerek vagy a késleltetett flottaindítás. Így költöztethetjük át a planétánkat is két galaxis között, de létrehozhatunk egy saját galaxist is, ahova a tulajdonos hívhatja meg a szövetséges hadurakat. A szolgáltatások mindenki számára korlátlanul vehetők igénybe.

Mik a terveitek a jövőre nézve?

Elsősorban a lokalizációval foglalkozunk; 2009 végére szeretnénk a Gal6-et 50 nyelven (az extrábbak közül említhető az eszperantó vagy a cigány nyelv is) elérhetővé tenni. Komolyan vesszük a témát: az angol nyelvű verzió elkészítésével megbízott személy dolgozott többek közt a Far Cry 2-n is. Nyelvenként átlagosan 6000 fővel szeretnénk növelni az aktív felhasználók számát, amivel 2010-re további 300 ezer játékost tudnánk magunkhoz csábítani.

Elégedettek vagytok a játék eddigi sikereivel?

Természetesen. Örömmel tölt el minket, hogy rengeteg építő jellegű visszajelzést és biztatást kapunk a rajongóktól. A kettő kombinációját talán az az eset példázza a legjobban, amikor egy játékosunk balesetet szenvedett és emiatt kórházba került. A családja után minket értesített először a dologról, hogy tétlenség miatt ne töröljük a profilját – ekkor vezettük be a „vakáció" opciót, amivel egy-egy felhasználó passzív státuszba állíthatja magát... ■

GAL(6)AKTIKUS STATISZTIKÁK

6 493 723 hajó van jelenleg a játékban
288 549 plasmator van jelenleg a játékban
223 069 sorból áll a program forráskódja
50 000 az eddig lezajlott körök száma (becslés)
22 155 csata zajlott le a kilencedik forduló másfél hónapjában
253 aktív galaxis van jelenleg a játékban

(Az adatok a május 7-i állapotot tükrözik)



[ÍRTA W]

KINGDOM UNDER FIRE II

A GYŰRŰK URA CSATÁIT MEGSZÉGYENÍTŐ KINGDOM UNDER FIRE A POCSÉK KASZABOLÓS MELLÉKSZÁL UTÁN VÉGRE VISSZATÉR A TÖBBEZERFŐT MEGMOZGATÓ KÜZDELMEKHEZ, RÁADÁSUL FÉLIG MMO-FORMÁBAN. FORRADALMI FOLYTATÁS A HORIZONTON?

adatlap

kiadó –
fejlesztő **blueside és phantagram**
platform **pc, x360**
megjelenés **2010**

A sorozatkészítés oltárán áldozati bárányként felmutatott játékok ritkán mernek fejlődni. Vagy mert a fejlesztő fél a már kialakult és elkötelezett rajongótábor haragjától, vagy mert nincs rá lehetősége. Különösen akkor nem, mikor épp mindenki összehúzza a nadrágszíjat, feladja a kísérletezést és a határok kitolását és inkább visszatér a már bevált formulákhoz, újracsomagolva kínálva fel azt, ami korábban már megkapta a maga elismerését. A Kingdom Under Fire-széria tökéletesen megfelel a kisszámú kivételnek – kevés olyan sorozat van, amely ennyire kevés résszel ilyen nagy sikereket és ilyen nagy bukásokat ért el.

A KUF 2004-ben Xbox-exkluzív címként indult igazi világhódító útjára, északi metállal megtámogatott sablonfantasy világba ágyazva egy olyan stratégiát, ami tulajdonképpen inkább akció volt. Egész pontosan a kettő egyvelege: míg a stúdiók többsége elsősorban a szűkre szabott gombkínálattal való megbirkózást tekinti elsődlegesnek egy-egy egyáltalán nem RTS portolása során, addig a Phantagram elébe ment a dolgoknak és pontosan azt tette, amire sokan csak mostanság jönnek rá: nem szolgaian átírt kontrollra, hanem inkább építkezett, a fix lehetőségek köré szőve az ötleteit és nem ahhoz igazítva a már megkötött fonalakat. A kötögetés márpedig jó dolog, főleg ha olyan eredményt szül mint a KUF: The Crusaders. Koreában értenek a dolgokhoz, a Rettenthetetlen és a hasonszőrű filmek privilégiumának tartott nagyonsokszereplős összecsapások digitális formában testet öltve ugrottak az artériáknak, a valósághoz jóval közel állóbb módon ábrázolva az acélok és vértek összekoccanását a tiszta és nemes bárdtörténetekkel szembe menve.

A képlet működött – ugyan gyökerei az ezredforduló köré vezethetőek vissza a nagyon sokszorosan díjnyertes PC-s eredeti miatt, ám a KUF inkább konzolon teljesedett ki. Legalábbis az első nekifutásra, a nagy sikert követő, alig egy év alatt összedobott folytatás nem is inkább folytatás, sokkal inkább előzmény. A számozást hátrahagyó KUF: Heroes történetében ugyan kellemes volt, játékmenetében viszont csupán minimálisat mert újítani. Viszont a nép ezért annyira nem rajong, ahogy a szinte teljesen céltalan és átgondolatlan irányváltásokért sem – a több éves csendet megtörő Circle of Doom a stratégia-vonulatot lefejtve és







■ Az egyjátékos-mód egyes küldetései még színtiszta akciójátéknak is elmennek; amikor nincs seregünk, vagy megfelelő rang híján még nem adhatunk társainknak parancsokat, személyesen ránk vár minden ork lecsapásának véres feladata

valahol az előző generáció első harmadában kifulladó Dynasty Warriors útjára tévedve merészkedett az agyatlan hack'n slash felé, nem csak a kritikusoknál és a kasszáknál, de a rajongótábor előtt is elhasalva. A második, igazi eljövetel váratott magára – eddig.

NARNIA KICSIBEN

Szerteágazó univerzumban történetet folytatni kétféleképpen lehet: vagy az eddigi vonal teljes átszervezésével (amely előszeretettel alkalmazott lépés a képregények világában), vagy a már meglévő építőkockák közé való építkezéssel. A KUF II az utóbbit választja, a linearitás szabályait figyelembe véve a kvázi utolsó rész után folytatva. A KUF hatalmas, egész világot megmozgató háborúja végén sikeresen visszataszította a saját dimenziójába Encablossát, a sötétség urát, ám az utolsó nagy összecsapás során a két hős, Regnier és Kendal is kénytelen volt a gonosszal tartani. De nem sokáig, a Circle of Doomban ábrázolt hosszú és nagyon nehéz küzdelem után Kendal és Regnier megtalálta a visszavezető utat. A gond csak az, hogy közben 150 év telt el, Encablossa csöppet sem barátságos lényei pedig nagyon sem barátságos eszközökkel tartják rémuralom alatt a világot, földrengésekkel és egyéb természeti katasztrófákkal gondoskodva a népesség szintentartásáról. Kendal és Regnier feladata innentől adott: megmenteni a világot. Ahogy az a hősökhöz illik.

Bár egyjátékos-módban is igen kellemes élménynek ígérkezik, az igazi szórakozást az online háború adja

MENTS MEG

A Kingdom Under Fire nem a végletek játéka: sem az akció, sem a stratégia nincs túlsúlyban – pont ez volt igazi varázsa. A sorozat ezt tudja magáról (a Circle of Doomot hajlandóak vagyunk elfelejteni), így most is hasonló lesz a képlet. A második epizód nem változtat a formulán, nem csavar nagyot a már látottakon, inkább csak csinosít. Ott, ahol arra szükség van – a taktikai résznél például. A KUF II visszatér a gyökerekhez és a masszív csatákhoz, több ezer főt eresztve egymásnak. A taktika találkozása a rideg gyilkolászással: a KUF II-ben továbbra is két perspektívából követhetőek az események. Egyrészt ott van az unalomig ismert külső nézetes kaszabolás, a testközelből való mészárlás a baráti seregekkel vállvetve, másrészt viszont ott a stratégiai rész. A KUF II-ben továbbra is te állapítod meg a bevetendő seregek méretét és fajtáját, valamint azt, hogy mikor is indul meg melyik csapásmérő erő – ez pedig fontos és nagyon megfontolandó lépés. E világ küzdelemei nem csak epikusak, de hihetetlenül intenzívek is, komoly stratégia nélkül másodpercek alatt felőrlődik még a legfelszereltebb hadsereg is. A KUF II ezzel pedig tisztában van, temérdek lehetőséget nyújt az átgondolt harchoz, tényleges kapcsolatot alakítva ki közted és a sereged közt, pont úgy, mint egy vérbeli hadvezérnél. Maximus a fantasy világában – gladiátorok nélkül.

Ami persze nem teljesen igaz, a KUF II ugyan nem ereszt sem oroszlánokat, sem sisakba bújtatott rabszolgákat egymásnak, de az epikus küzdelem kifejezést újraértelmezi. A hasonszőrű játékok, a Dynasty Warriors-széria és a Ninety-Nine Nights ugyan masszív seregeket mozgattak meg a múltban, de közel sem akkorát, mint amekkorára a KUF készül. Emlékszel a Gyűrűk Ura második részére, mikor az Entek megindultak



MAMUTSZELETEK

A jó akciójátékokhoz méltó módon hősünk nagyhatalmú harcos lesz – még a felpáncélozott mamutokon is átvághatja magát akár egyetlen kombóval is. Persze erre szükség is lesz, hisz a hatalmas bestiák hasonló könnyedséggel vágnak véres ösvényt amúgy büszke seregünk közepén.



A megannyi karakter között nem csak nagydarab, büdös bőröket viselő barbárok és fémszerkós lovagok lesznek, de mágusok is. És persze az elf máguslányokon hagyományosan nincs sok ruha...





Az óriási lények által húzott ostromgépek még aktiválás nélkül is erősek – képesek semmi perc alatt szétpasszírozni pár száz jól képzett lovagot is

KUF 2 – AZ ÖTÖDIK RÉSZ...

Az új rész mögött nem teljesen az eredeti gárda áll, hanem egy veterán koreai vegyesvállalat. A Blueside és a Phantagram hazájukban elismert fejlesztők, utóbbi csapat nemrégiben a Microsofttal és a Q-val közreműködve alkotta meg a Ninety-Nine Nights-ot, így a konzolos játékkészítésben már otthon vannak.

KINGDOM UNDER FIRE – A WAR OF HEROES



A Kingdom Under Fire többszörösen díjnyertes nyitánya 2001-ben vette kezdetét kizárólag PC-n, bemutatva Bersia földjét, a fél tucat faj véget nem érő küzdelmét. A standard RTS-játékmenetet szerepjátékosi díszítés tette vonzóbbá.

KINGDOM UNDER FIRE – THE CRUSADERS



Több éves kihagyás után az első konzolos rész Xbox-exkluzívként házasította a mély stratégiát a nagyon népszerű hack'n slash stílussal, testközelből és naturalisztikusan keltve életre egy epikus háborút.

KINGDOM UNDER FIRE – HEROES



Az ezt egy évvel később követő Heroes játékmenetileg ugyan folytatta, de történeti szinten a háború kitörésének előzményeit taglalta, több szálon, temérdek karakterrel bonyolítva az eseményeket a végkifejletig.

KINGDOM UNDER FIRE – CIRCLE OF DOOM



A 2007-es X360-exkluzív Circle of Doom jelentősen eltért a már kitaposott ösvénytől, a stratégiai részt hátrahagyva színtiszta kaszabolást téve le az asztalra, de sem a szakma sem a közönség nem díjazta a változást.

Szarumán tornya felé? Képzeld magad elé ezt (a fákat cseréld le standardabb fantasy lényekre), szorozd meg kettővel és láss csodát – a Kingdom Under Fire II mindezt valós időben, komolyabb trükközés nélkül vetíti a képernyőre. Ezer és ezer katona küzd vállvetve egymással, előretolakodva a tömegen, átvágva magát az ellenségen, igazi erővel csapva egymásnak az acélpengéket. Az újgenerációs játékok zöme erős kompromisszumot köt a minőség és a mennyiség között, ám a KUF II alatt duruzsoló, házi fejlesztésű FameTech 2 áthágja ezt a szabályt, a kettőt egyetlen oldalon egyesítve, mindezt fix harminc képkocka per másodperc alatt produkálva.

Ám ez továbbra is csak a KUF II egy apró szelete – a folytatás egyszemélyes oldaláról oldalakat írni gyakorlatilag lehetetlen. Hisz a formula ugyanaz, az egyenlet csupán egy másik négyzeten nyújtóztatja ki a végtagjait és nagy újdonságot nem mutat fel. És mégis: a Kingdom Under Fire anno sikerrel párosította az akciót a mély taktikázással, öt év elteltével viszont megint kísérletezik – a multiplayer mód talán megalkotja a játéktörténelem első működőképes MMO stratégiai játékát!

MOARTS

MOARTS: Multiplayer Alapú Valós Idejű Online Stratégia. A terminus kitalált, a BlueSide találmánya és tulajdonképpen tökéletesen összefoglalja azt, amit a KUF II kínál. Legalábbis elvileg, első blikkre mindenki a már látott multiplayer komponensre gondol, vagyis mikor kettő vagy négy, esetleg hat hadvezér feszül egymásnak, alig egy-két órás csatározás alatt döntve el, hogy ki is a legnagyobb hadvezér. Ugyan ezt a második (ötödik?) részbe csempészve egyáltalán nem lett volna lelombozó, de a Blueside ennél tovább megy. Sokkal tovább, körülbelül egy másik naprendszerbe. Az egy dolog, ha valaki robosztus multiplayerben gondolkozik, az viszont már egy másik, ha egy komplett új dimenzióban. A KUF II az utóbbi eset, online jelenlét címén gyakorlatilag egy komplett MMO játékot kínálva, értelemszerűen nem szerepjátékosi, hanem stratégiai elemekkel.

Képzeld el a szingli opcióban már látott játékteret, a fiktív világ országait – Bersiát, Ecclesiát, Heroneident, Hextort, Vellondot, Areint vagy Azilliát. És most képzeld el mindezt egyetlen hatalmas kontinensen – megvan? Pontosan ezt kapod: Bersiát a





■ A képeken is látható légi egységek nem támadásokként idézhetők, de akár irányíthatjuk is a sárkányokat vagy bombázó zeppelineket, így hozva a frászt és a tűzesőt minden ellenfelünkre!





Nem kell megijedni a szarvas-nyálas lényektől, az online módban akár a démonok mellett is letehetjük voksunkat...



maga teljes valójában, az összes országgal, az összes földrésszel, a különböző népekkel és érdekcsoportokkal. És most képzeld el azt, hogy nincsenek kötöttségek: azt csinálsz, amit akarsz, valamelyik frakcióhoz (ebben a világban céhekként futnak) csatlakozva annak érdekei szerint formálhatod az egészet. Szövetségek százai vagy akár ezrei irányíthatják Bersia életét, szomszédos területeket foglalva el, másokat igázva le vagy éppen sokakat kijátszva egymás ellen. Akár hatalmas vagyonra is szert tehetsz, a diplomácia, a meggyőzés és az intrika erejével terelve az eseményeket úgy, ahogy csak akarod. Egymásnak akarsz ugrasztani két régiót? Kend meg a rivális céhek vezetőit, háborút szítva köztük, majd a talponmaradtakat igázd le a saját seregeddel. Feltéve, ha van, a KUF II elején ugyanis ez valószínűsíthetően még nem lesz; eleinte még pár képzetlen gengszter is elmegy seregnek…

Ez viszont egyáltalán nem akadály, az online porció a magányos farkasokra is gondol, megadva a lehetőséget zsoldosként való létezésre. Vagyis akkor és ott harcolsz, ahol a legnagyobb zsákmányt reméled, a gép által mozgatott katonák oldalán küzdve; de Bersia meghódítása elsősorban csapat-alapú móka lesz. Nem egészen

Klánokat alapítva, zsoldosokat felbérelve, várakat elfoglalva küzdhetünk a birodalomért ezrek ellen!

a hagyományos értelemben, a MOARTS opció a szerepjátékosi elemeket kizárólag a fejlődésre korlátozza, nem adja meg a totális karakterformálás lehetőségét, fix repertoárt kínálva fel a hősválasztás terén. Ettől függetlenül az istápolt hadvezér egyedi és egyáltalán nem sablonkarakterré nevelhető, de a hangsúly elsősorban a döntéseken és nem a cicomán van. Döntési lehetőségből pedig lesz bőven, a sokezer céh gyaníthatóan folyamatos és megállíthatatlan küzdelmet vív majd egymással, hiszen a sereg és a presztízs csak nagy területtel és még nagyobb bukszával emelhető a magasba, a legkönnyebben pedig a szomszédos országok leigázásával oltható az igény. Az Ultima Online koncepciójára kísértetiesen emlékeztető multiplayer komponens több szerveren bonyolítja le az eseményeket, de a végeredmény gyakorlatilag ugyanaz: ha sikerül egyetlen zászló alá terelni az összes országot és az egész kontinenst, a győztesek jutalmazása után Bersia történelme nullázódik és minden kezdődik elölről. Apokalipszis megrendelésre.

Az ötlet forradalmi és lehengerlően vonzó, a kérdés persze csak az, hogy mennyi valósul meg belőle. És itt elsősorban az üzleti modellre gondolunk, a transzdimenzionális terveket finanszírozni messze nem lesz olcsó mulatság, az pedig egyelőre nem tisztázott, hogy a multiplayer porció milyen üzleti modellt választ. Egyáltalán nem lepődnénk meg, ha külön előfizetést igényelne, de van annyira izgalmas és tartalmas, hogy megérje gondolkodni benne. Ám a kérdőjelek egyelőre ott vannak a project feje felett: a Kingdom Under Fire II hiába tűnik eszelősen látványosnak, izgalmasnak és tartalmasnak, jelenleg még erősen messze áll a megjelenéstől, hiszen még kiadója sincs. Ez remélhetőleg nem tart majd sokáig – Bersia felett már gyűlnek a sötét fellegek és van már pár százezer jövendőbeli hadvezér, aki szívesen kitűzné zászlaját a véráztatta földre. ■







Kezdjük akkor a szokásos körrel, amit a FIFA-játékoknál mindig meg kell ejtenünk: az oldalon látható képek és olvasható információk kizárólag a PS3-as és az X360-as verzióra vonatkoznak; mi is ezt próbáltuk ki és csak erről tudunk részleteket. Természetesen FIFA lesz minden platformra a PC-től a PS2-n vagy a kézikonzolokon át a Wii-ig bezárólag, de ezek mindegyike saját extrákkal rendelkezik, amelyekről csak később, valamikor nyáron tudunk majd beszámolni.

Az első kérdésünk az Emirates stadionban (gyengébbek kedvéért: az Arsenal otthona) rendezett fantasztikus bemutatón így hangzott David Platter producerhez: most, hogy a FIFA-széria második fénykorát éli, miként álltak neki a folytatás elkészítésének. „A játékosaink jóval több, mint 250 millió multiplayer meccset játszottak le, és hidd el, ezek során félelmetes mennyiségű adat keletkezett – ráadásul legalább ugyanilyen, csak jóval indulatosabb visszajelzéseket kaptunk maguktól a játékosoktól is. Ez jelentette a fő csapásirányt a FIFA 10 fejlesztésénél!" – hangzott a válasz. És akárkivel beszéltünk, akármelyik fejlesztővel is beszélgettünk el, mindenkinek ez volt a mantrája – az amúgy jóval ötmilliós eladások felett járó FIFA 09 tapasztalataira akarnak építeni, egy még teljesebb, még csiszoltabb élményt adva.

A néhány valóban idegesítő hibát (kapuskirúgásból kapott gólok, a lesek és az előnyszabályok irritáló kezelése, túl gyakori kapufák) már a mostani, félkésznek sem igen nevezhető verzióból is kiirtották, legalábbis a lejátszott öt-hat meccs tanulsága szerint. Ugyanígy fejlesztettek a gépi játékosok helyezkedésén, a cselezésen és átalakították az animációkat is, így már lehet villámgyorsan passzolni, a labdát rendesen fedezni – szóval élethűbb lett az egész. Külön olvashatsz a menedzser-módot ért változtatásokról, és rákérdeztünk: valamilyen formában (ez lehet megint DLC is) lesz Ultimate Team mód!

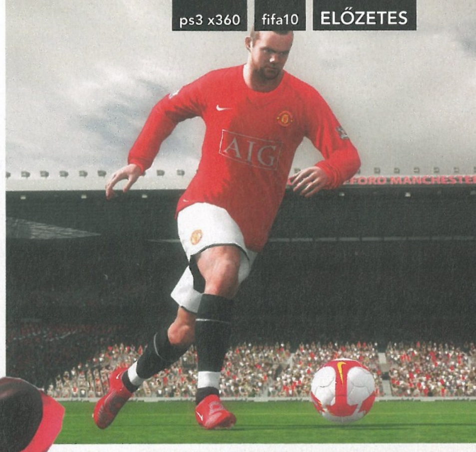
A tavalyelőtti résszel kezdett hároméves tervet úgy néz ki, tartani tudják. A FIFA 08 a

FIFA 10

kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. q4**







■ Grafika terén idén az animációkra és az effektekre mentek rá – ezért a kevésbé plasztik kinézetű játékosok!

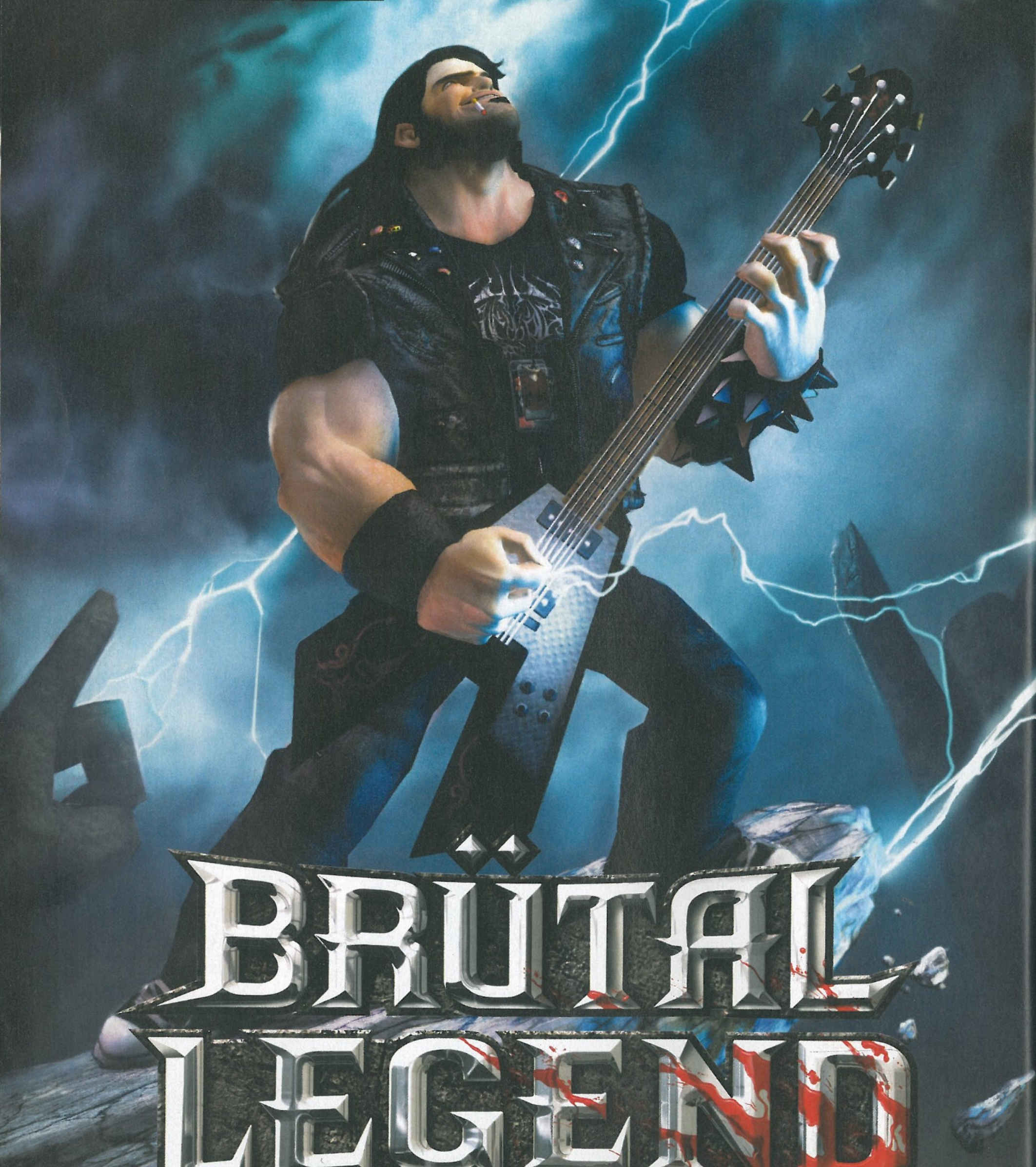


rengeteg újítás éve volt, a FIFA 09-cel sikerült ezeket egységes csomagba összekapcsolni és fantasztikus online lehetőséggel összepárosítani, a FIFA 10 pedig a tökéletesítés évének ígérkezik. A kiállított verzió is ezt tükrözte, mert ugyan volt benne néhány hiba, azonban ezek nyilvánvalóan a korai állapotnak és nem az elhibázott koncepciónak voltak köszönhetők.

Természetesen a FIFA 10 a fenti, akár kisebb javításnak is felfogható dolog mellett is rengeteg újdonsággal fog rendelkezni – de ezeket az EA csak később fogja felfedni. Most meg kellett elégednünk a remek grafikával (és rengeteg animáció még nem is volt beépítve!), a végre nem viaszbábura hasonlító játékosokkal, és a hibák ellenére is élvezetes játékmenettel. Annyit mindenesetre sikerült kiderítenünk, hogy a játék idén is magyar szinkronnal fog megjelenni, várhatóan október táján. ■

Menedzserek, figyelem!

Természetesen most is lesz évekig (sőt, talán évtizedekig) is játszható menedzser-mód a játékban, és bár az igazi focimanager szimulátorok szintjéig nem megy el a részletességük, ötvennél is több újítást vezettek be e téren a realizmus kedvéért. Most már rengeteg szempont befolyásolja a leigazolásokat, nem csak a fizetések; a játékosok fejlődése kicsit organikusabbá válik; a meccsek szimulációjánál folyamatosan változnak a modellezés egyenletei, a felállástól, fáradtságtól, és egyéb körülményektől függően. Az átigazolási időszakban a fontosabb eseményeket hetente összefoglalja a gép, így akár licitháborút is kezdhetünk; és ami nekünk a legjobban tetszett: a gépi edzők a meccsek fontosságától függően változtatják felállásaikat, taktikáikat!



BRÜTAL LEGEND

[ÍRTA TYLER]

MEGELEVENEDIK A KLASSZIKUS METÁL ALBUMOK BORÍTÓINAK VÉRES VILÁGA – ÉS IDE AZ ÉV LEGHUMOROSABB JÁTÉKÁBAN CSÖPPENHETÜNK BE. ROCK 'N ROLL ALL NIGHT!





Ha zajt akartok

A zenei anyagot Schafer személyesen állította össze; a játék során Tim Skold, Zakk Wylde, a Black Sabbath, a Judas Priest, a Wolfmother és Ronnie James Dio tépik majd fel a dobhártyánkat, nem beszélve a Judas Priest húrosainak – K. K. Downing és Glenn Tipton – szólógitár-bravúrjairól. Hab a tortán – vagy maga a torta? –, hogy a Harvardon végzett Peter McConnel, Schafer régi harcostársa, számos kiváló játék zeneszerzője szintén részt vesz a zenei arculat végső kialakításában.

Eddie Rigs csak a dolgát végezte: a földkerekség legrosszabb heavy metál bandájának útját egyengette, mint a világ legjobb roadie-ja, amikor egy véletlen baleset folytán a megeredő vére egy övcsatként funkcionáló elátkozott amulettre cseppent. Ornagöden, a pusztulás démona azonnal egy alternatív világba ragadta hősünket, ahol kollégái társaságában igázta le és hajtotta rabszolgaságba az istenadta népet. Az ősi Titánok által létrehozott világba csöppenve természetesen Eddie-re vár a liberális értékrend elterjesztésének és a világ helyreállításának ügyes-bajos feladata. A Titánok ugyanis a következő generációk számára számos titkos utasításokat hagytak, melyeknek a tervszerű alkalmazására eddig senki nem volt képes – Eddie azonban a roadie-ként birtokolt képességeinek köszönhetően megfelelő embernek bizonyul a feladatra. Ez eddig kellően banális.

CHINESE DEMOCRACY

Tim Schafer, aki a kilencvenes években még a Lucasfilm Games zsenije volt, 2000-ben alapította meg a Double Fine-t, de már tinédzser korában Iron Maiden-poszterekkel tapétázta ki a szobáját. Saját bevallása szerint már a Secret of Monkey Island fejlesztése alatt is egy roadie történetéről szóló játékon töprengett, amihez egy hasonló feladatkörben dolgozó Megadeath-segédmunkás biztosította a számára az isteni szikrát. A játék fejlesztése 2005-ben megkezdődött: Schafer elkezdte életre kelteni régóta dédelgetett álmát. Ez így már több, mint ígéretes.

A fenti két bekezdésből a másodikban olvasható tulajdonnevek az ambivalens érzéseket pozitív előítéletekké változtatják. Pedig nem könnyű a helyzet: ezek kemény dióba harapó odvas fogak, illetve nagy fák és csorba fejszék. Nagyobb a kihívás, mint félkarú paralízisesként elklimpírozni egy Mozart-zongoraversenyt: a metálzene önmagában is érzékeny stílus, ahol a hiteles interpretáció csak a kiválasztott kevesek privilégiuma. Mindezt finom, csípős, de izzadtságszagtól mentes humorral keverni, majd videojáték-formában tálalni komoly feladat – egy, a fedélzeten parancsszavakat ordibáló zseni nélkül máris emlegethetnénk a süllyedő hajót, de Schafer már a Full Throttle kapcsán is bizonyította a metál világa iránti elkötelezettségét, az agyzsibbasztó, helyenként röhögőgörcsöt fakasztó humor pedig a két első Monkey Islandből, a fent nevezett játékból, és élete csúcsművéből, a Grim Fandangóból is visszaköszön.



adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **double fine**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q4**

APPETITE FOR DESTRUCTION

„A Brütal Legend az első játékom, amely nem egy klasszikus point & click kalandjátékból eredeztethető – ez vegytiszta akciót kínál. A Psychonauts bizonyos értelemben még besorolható lett volna a régi vágású kalandjátékok közé – mindamellett, hogy platformer is –, de a Brütal Legend tényleg az akcióról szól. Néha persze előfordulhat, hogy olyan helyzetbe keveredsz, ahol a tárgyak helyes alkalmazása jelenti a továbbjutás kulcsát, de ezeket nem lehet besorolni a hagyományos kaland-feladványok közé" – elmélkedik a Mester. Valóban tömény, vérgőzös kaszabolást kapunk: a kezdetben négyfázisos kombózást kínáló fejszés harc, illetve a gitárral előhozható, a rockzsargon alapján elnevezett speciális támadások (a „Face-Melting" szólója szó szerint leolvasztja az ellenfelek arcát) rétegről rétegre épülnek fel, egyre szélesebb mozgásrepertoárt biztosítva a főhősnek. A speciális támadások és a hagyományos baltásgyilkos-metódusok okosan kevert felhasználása a változatos pusztítás tucatnyi különböző kombinációját biztosítja. (A bárd egyébként a stílusos Separator nevet viseli, a Flying-V gitárt pedig Clementine-nak keresztelték...)

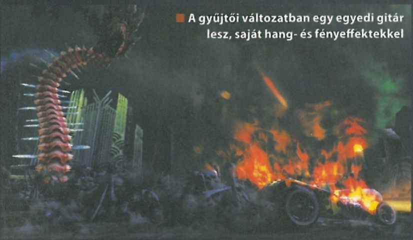
A játékmenet azonban nem merül ki a puszta öldöklésben; szabadon bejárható, nyitott világot kapunk, ahol 64 négyzetkilométeres területen garázdálkodva teljesíthetünk 23 fő-, illetve 30 mellékküldetést. A tiszteletet parancsoló méretű terep bejárásának persze nem tornacipős lábbal kell nekivágnunk – azon túl, hogy brutális méretű ellenfelek kivasalására is alkalmas járgányt építhetünk magunknak, túlvilági, tűzokádó teremtmé-



Követőink ránézésre nem túl intelligensek – és valóban, az irányításunk nélkül hamar elhullanak a csata sűrűjében







A gyűjtői változatban egy egyedi gitár lesz, saját hang- és fényeffektekkel





nyek nyergébe is pattanhatunk. (A meglovagolható – valószínűleg – emlősök itt Razorfire néven futnak. Na jó, trappolnak.)

A járművek designján egyértelműen felismerhetjük Schafer keze nyomát: ahogy a Full Throttle-ben is végletekig tuningolt, krómcsövekkel és míves kipufogókkal telezsúfolt motorok hörögték az olajfüstöt, úgy a Grim Fandango tűzokádó „halottaskocsija" is egyértelműen rámutat a direktor heavy metal ihletésű járgányok iránti vonzalmára. Bár a fenti gépcsodák az ő játékaiban köszönnek vissza, ezek nem Schafer saját kreálmányai: az inspirációs források közt a hatvanas évek horrorfilmjeit említi, olyan címekkel, mint a Monster Mobile, vagy az Ed „Big Daddy" Roth által rajzolt Fugitive.

AIN'T IT FUN

A korai koncepciós rajzokat lapozgatva feltűnhet, hogy Eddie Rigs régebben egész máshogy festett – gyakorlatilag kiköpött mása volt Ian Kilmisternek, azaz Lemmynek, a Motörhead frontemberének. A szinkronszínész kérdése már korábban is eldöntött volt, de Jack Black a hangján túl a külsejével is némi inspirációt nyújtott a nagy megmentő megtervezéséhez. A végeredmény fantasztikus: az idén negyvenéves Black nem csupán kiváló komikus és színész, de a Tenacious D oszlopos tagjaként a rockzene világa is közel áll hozzá. Hiteles, jól megválasztott alany az életre kelteni kívánt karakter megszemélyesítéséhez: Guybrush Threepwood sem kaphatott volna jobb heavy metal alteregót. A Lemmy karakterében rejlő potenciált azonban kár lett volna kihasználatlanul hagyni: a vezetéknevével elkövetett kegyetlen szójátékot követően Kill Masterré avanzsált, aki egy motorbiciklis basszusgitáros ellenfélként tűnik fel a játékban, a „Hírességek csarnoka" kibővítéséhez pedig a General Lionwhyte-ot alakító Rob Halfod, a Judas Pirest frontembere, valamint a Runaways énekesnője, Lita Ford is hozzájárul.

A Brütal Legend lemezborítókat idéző fantáziavilágában nem leszünk elveszettek: a három kategóriába – Grave Digger, Bride, Reaper – sorolható ellenfeleken kívül olyan főellenségekkel kell felvennünk a harcot, mint Lord Doviculus, a fentebb említett Lionwhyte tábornok, és a világot elborító démon-hadsereg. Eddie azonban nem magányos farkasként száll szembe a pokoli elnyomókkal: az Ormagöden templomából történő menekülést követően belebotlik a közvetlenül Shakespeare Hamletjéből átemelt Opheliába, az ellenállási mozgalmat pedig a később megismert Lita Halford és öccse, Lars segítségével alapíthatja meg. És persze nem érdemes megfeledkezni felszabadító tevékenységünk alanyairól sem; az emo és goth stílusokat könyörtelenül és észbontóan fanyar humorral parodizáló humanoidok időnként hasznos segítségnek bizonyulnak a küzdelmek során. A gitártépés hangzavarára dinamikus bólogatással reagáló eszeveszettek remekül példázzák a rock n' roll világmegváltó erejét, ahogy azt a Lars és Eddie között lezajló párbeszéd is szépen summázza:

– Mihez kezdhetnénk egy rakás kölyökkel, akik semmihez sem értenek, csak az egész napos fejrázáshoz?
– Kirobbanthatnánk egy forradalmat, Lars.

Sufnituning

A Deuce névre hallgató járgányt a megfelelő eszközök begyűjtésével feltuningolhatjuk. A fényezéseken túl az utak rémére páncélzatot, valamint fegyverzetet is felszerelhetünk, amire szükség is lesz a játék során; előfordulhat, hogy



ez bogozza majd ki a főellenségekkel összeakasztott bajszot. Egyikük például a nitro-gyorsítások és a kézifék okos kombinálásával győzhető le: ilyenkor egy pillanatra megdermed, mi pedig ekkor vasalhatjuk ki...

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Mint az eddigiekből kiderülhetett, Schafer szokatlan, de stílusos férfiklimaxot él meg. Valami olyat próbál megjavítani, ami el sem romlott; elvégre bizonyos értelemben korábbi életművének nyugdíjazása ez. Aggodalomra semmi ok – stílust vált, nem önmagát tagadja meg. Ezt pedig jól teszi: elnézve hol mosolygós, humorizáló, hol pedig teljes átéléssel magyarázó kommentárját, lelkesedését, gyűrött kockás ingét és viszonylag karbantartott borostáját, süt róla, hogy nem az a típus, aki az alkotást igényfelméréssel, és kompromisszumok keresésével, korszerű és piacképes elemekben gondolkozva kezdi el. Hanem egyszerűen JÁTÉKOT tervez és épít, elragadtatása pedig abból fakad, hogy érzi, érti, ismeri és szereti a rockzenét, lefekvéskor egyenesen fluktuál előtte a Wolfmother-lemezborító, és a játék felépítését sem a trendek szerint szabja. Nem is lehetne – a joypad-kompatibilis heavy metál még izgalmas, felfedezésre váró terület. ■



Bár a táborunk tele van csini grupie-kkal, női ellenfeleink sem feltétlenül rondák. Már nyaktól lefelé...





KIADÓ/FEJLESZTŐ **FUNCOM** PLATFORM **PC, X360** MEGJELENÉS **201X**

THE SECRET WORLD

[ÍRTA W]

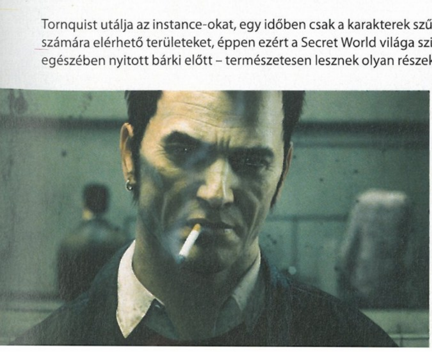
Ragnar Tornquist nem adja fel: a kalandjátékok északi helytartója a Dreamfall anyagi csődje után megint megpróbálja, ezúttal is kalandjátékot álmodva meg – csak épp ezúttal MMO formában.

A The Secret World nagyon titokzatos története napjainkban játszódik, ám ebben az univerzumban a mágia és a szörnyek létezése mindennapos jelenség, ahogy az egész emberiség történelmét irányító és éppen felébredő ősi gonosz felbukkanása is. A TSW az epikus eseményeket a Föld nagyvárosaiban vezényli le (New York, London, Szöul és Kairó alkotja a jelenlegi kínálatot), ráadásul úgy, hogy az egyes helyszínek azonnal, a karakterindítás után elérhetőek.

A TSW ennél tovább megy a forradalmasítás terén, eltörölve a szintlépés és a kasztok fogalmát (!), helyette egységes szereplőket kínálva fel, akik képességekkel, ruhákkal és tetoválásokkal tehetőek egyedivé. A karakterdesign ennek megfelelően alakul, akár egy egyszerű mackós topot és farmert viselő ázsiai kislányból is lehet varázsló, ahogy egy ballonkabátos és folyamatosan cigiző, hobószerű férfiból is vámpírvadász. A Secret World harcrendszere nagyon intenzívnek, akciódúsnak és adrenalinban bővelkedőnek ígérkezik, több mitológia lényeiből szemezgetve, de hogy pontosan milyen szabályrendszer mellett, az egyelőre nem ismert; a Secret World olyan titokzatos, mint a neve. Az viszont biztos, hogy kalandjáték mivoltáról sem feledkezik el, feladványok és megismerhető karakterek tömkelegét rejtve el a világ számos pontján, annak bebarangolására késztetve ezzel.

Tornquist utálja az instance-okat, egy időben csak a karakterek szűk csoportja számára elérhető területeket, éppen ezért a Secret World világa szinte teljes egészében nyitott bárki előtt – természetesen lesznek olyan részek, melyeket csak te, a játékos és társaid érhettek el, de mindent összevetve a nagyvárosok már az első percekben bebarangolhatóak. A nehézségi szint kérdése éppen ezért érdekesen alakul, több területen érezhetően lassabb lesz a továbbjutás az ellenállás miatt, ám a szinte kötetlen és szabályoktól mentes karakterfejlődésnek hála akár órák alatt feltornászható az újdonsült kalandor egy olyan szintre, ahol már nem lesz gondja a kirakós darabjainak összerakásával.

A The Secret World kreatív innovációja nem véletlen, az Age of Conan bukása után a Funcom nem kíván még egy tradicionális MMO-t bevállalni, Tornquist projectje pedig minden, csak nem tradícionális. Ráadásul a konzolos közönséget is meg kívánja nyerni magának, X360-on talán első ízben (ha nem számoljuk ide az FFXI-et) próbálva meg eredeti és egyedi MMO-t letenni az asztalra. Mikor? A távoli jövőben, a TSW legkorábban 2010-ben, de inkább csak az után kapja elő az ostort és a kalandor kalapot. ■







[ÍRTA BAGÓ PÉTER]

kiadó **EA** fejlesztő **EA MONTREAL** platform **WII** megjelenés **2009. OKTÓBER**

A NEED FOR SPEED IDÉN TELJESEN MEGÚJUL, AZ UTÓBBI ÉVEKBEN MEGSZOKOTT EGYETLEN, NAGYON GÁZ EPIZÓD HELYETT EGY RAKAT, ÍGÉRETES EPIZÓDOT KAPUNK. A WII- ÉS DS-VERZIÓK ALCÍME NITRO, ÉS HOGY MI LESZ BENNE, ARRÓL ITT OLVASHATSZ!

Masszív statisztikai adatok az Electronic Arts szinte legjövedelmezőbb húzócíméről: 15 éves történelme alatt 40 országba jutott el, ahol megközelítőleg 100 milliós összesített eladásnál jár – mindezt több mint 15 géptípuson teljesítve. A tiszavirág életű 3DO konzolon debütált Need for Speed-széria mára napjaink egyik legmeghatározóbb versenyjátékává vált, ami a rajongók részéről fokozódó elvárásokat támasztott az évről évre megjelenő folytatásokkal szemben. Az utóbbi években kritikailag haloványabban teljesítő széria sorsa így kétségessé vált – jól rá is ijesztettek az NFS kedvelőire az év eleji, állítólagos belső információkra alapozott pletykák: egészen konkrétan az utolsó rész kedvezőtlen fogadtatása okán azzal fenyegetőzött az EA, hogy bezárja a fejlesztéssel megbízott stúdiót, és jó időre pihenteti az egész szakosztályt. Szerencsére teljesen valótlannak bizonyultak a hírek, hiszen egy január végi sajtótájékoztatón pontosan ennek ellenkezőjét jelentették be.

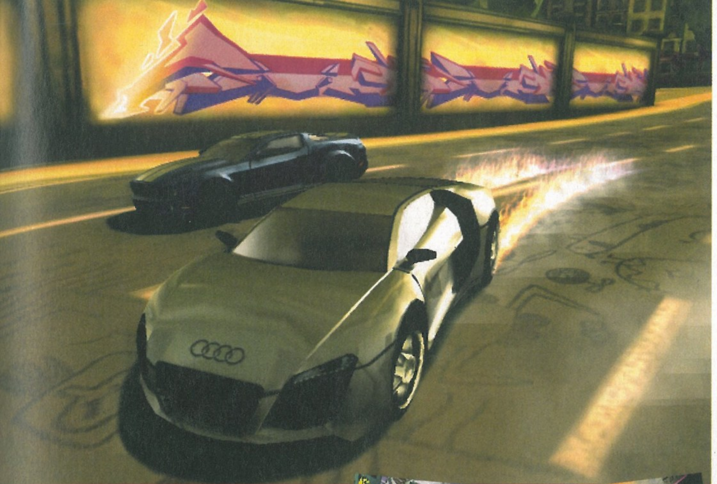
Sokak imáira válasz az EA lépése, hiszen ettől az évtől kezdődően a mamutvállalat szétdarabolja sorozatát, és a különböző igényeknek megfelelően differenciált adagokban tálalja a nagyérdeműnek. A jelen pillanatban négy különböző fejlesztésnek köszönhetően így a szimulátorok szerelmeseinek sem kell ezek után fanyalognia, hogy túlságosan árkád a játékmenet, a versenyzést kikapcsolódásként felfogó vásárlók pedig ezentúl nem



■ **Aki a legjobb időt futja, az festi át a várost, a pályát saját szájíze szerint. Ez elég indíték a lemaradóknak, hogy keményebben próbálkozzanak – remélik a fejlesztők**

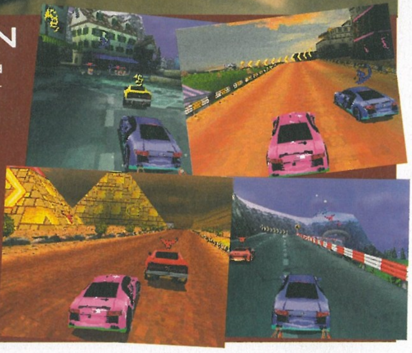






NITRO, DS-EN

Az autóversenyekre specializálódott Firebrand csapat fejleszti az NFS: Nitro hordozható változatát, mellyel szintúgy volt szerencsénk jó pár próbakört tenni. A szórakoztató autóverseny leginkább egy őrült gyorsasági versenyre hasonlított, ahol a Mario Kartban látottakhoz hasonlóan felszedhető gyorsítókkal és ellenlábasaink ellen használható tárgyakkal taktikázhattunk. Mindezt pedig jó néhány rendőrkordon színesítette még. Az ugratókkal tarkított pályákon leginkább a Sonic-sorozatban megszokott őrült sebességmámor köszöntött vissza, melyet örömmel üdvözöltünk. Mindkét képernyőt kihasználva, 20-30 licencelt autócsodával, és feleennyi metropolisszal várja a kézikonzol-tulajokat ősszel.



kell hogy felfüggesztések és féktárcsák világába mélyedjenek. A Shift, World Online és Nitro alcímű epizódok közül ez utóbbi a Nintendo-gépcsaládra érkező féktelen száguldást, és önfeledt szórakozást hivatott jelenteni.

Bájos és elvarázsoló segítőtársunk akad a játék kipróbálása közben: a játék producere, a gyönyörű Anouk Bachman igyekszik válaszolni kérdéseinkre. Az újságíróskodásból a játékfejlesztésbe igazolt teremtés persze rögtön rá is igazol az örök tézisre: miszerint a magyarok mindenhol ott vannak – édesapja ugyanis Budapesten dolgozott jó ideig. Így hamar megtaláljuk

Még a játéktermi játékoknál is játéktermibb akar lenni a Nitro, meglátjuk, hogy ez mennyire jön majd be a nagyközönségnek

a közös hangot, és jóval többet beszélünk Magyarországról mint a játékról. Persze azért visszatérünk a képernyőn látottakra is, és kielemezzük hogy mit is érdemes tudnunk róla. Egy masszív, 30-35 fős csapat felelős a játék fejlesztéséért, mely kifejezetten a Wii képességeit kihasználva készül immáron jó pár hónapja. A licencelt autók és a sebességláz mellett a játék több új egyedi megoldást is felvonultat – ilyen például a graffitielemek bevonása a játékmenetbe. A többfajta játékmódozatban ugyanis helyet kapott egy olyan egyedi elem is, hogy vezető pozíciónkat jelezve, a saját szimbólumunkat megválasztva körbetapétázhatjuk a pálya falait. Ezen jelzéseket az autónkra is applikálhatjuk, melyet természetesen külön szerkesztőprogram keretében finomíthatunk a végtelenségig. Az autentikus érzéshez külön graffitiművészeket szerződtetett a cég, így biztosítva hogy esztétikus és vagány kinézetet kölcsönözzenek a játékmenethez.

Irányítás szempontjából a játék az igazi kikapcsolódásra hajt: hiszen csupán két gombot kell használnunk. Ezek közül az egyik a gáz, a másik pedig a nitrotöltet alkalmazása. Fék? Ugyan már, arra nem lesz szükségünk... A kanyarodást pedig egész egyszerűen a mozgásérzékelős irányító dőlésével könnyedén abszolválhatjuk. A legnagyobb nóvum hogy a Nitro a piacon lévő összes Wii kontrollert használja és alkalmazza, így akár kormánnyal, akár Classic irányítóval is rendelkezünk, megegyező élményben lehet részünk a játék küldetései során. Az autók törhetnek, így bátran taktikázhatunk a lökdösődésekkel is, sokat kell majd driftelnünk, és persze a rendőrök megjelenése is komoly borsot törhet az orrunk alá. Az egyszemélyes kampány több módja és számos világ körüli pályája tehát már elegendő lehet a féktelen kikapcsolódáshoz, de majd igazán a többjátékos mód hozhatja meg a hangos sikert a program számára. Sajnos az osztott képernyős mód létén túl túl sok részletet erről nem árultak még el, de Anouk szerint megéri várni a programra. Mit is tehetnénk még hozzá mindehhez? Ígéretes száguldást, és gyors kikapcsolódást várunk a Need for Speed: Nitro őszi megjelenése folyamán. ■



Egy exkluzív londoni klubba szóló meghívóval lepte meg lapunkat a Sega bájos képviselője – mely ajánlatot természetesen eszünk ágában sem állt visszautasítani. Annál is inkább, hiszen a világon először ezen a rendezvényen nyílt lehetősége a világnak, és ezzel az 576 KByte stábjának kézzelfogható közelségbe kerülnie az idei év egyik sikervárományosával, a Bayonettával. A Devil May Cry- és Resident Evil-sorozatok szülőatyjától összel érkező gyors-reagálású akciójáték minden képzeletünket és várakozásunkat felülmúlta!

BAYONETTA

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ PLATINUM PLATFORM PS3, X360 MEGJELENÉS 2009. ŐSZ

RESIDENT EVIL 2, DEVIL MAY CRY, VIEWTIFUL JOE, OKAMI. SZÉP JÁTÉKSOR, ÉS MIND EGYETLEN EMBER NEVÉHEZ FŰZŐDIK: HIDEKI KAMIYA VOLT MINDEZEN LEGENDÁS PROGRAMOK KITALÁLÓJA, FEJLESZTÉSÜK VEZETŐJE. KAMIYA ÚR MOST A KÖVETKEZŐ MESTERMUNKÁN DOLGOZIK – EZ LESZ A BAYONETTA!

[IRTA **BAGÓ PÉTER**]

BOSZORKÁNYSÁG

A vigalmi negyedben megbúvó előkelő épület eredetileg szamaritánus kórházként szolgált az előző évszázadokban, azonban jó pár évvel ezelőtt egy előkelő klubhelyiséget faragott belőle két befektető (Paul Allen a Microsoft és David A. Stuart a legendás Eurythmix együttes alapítói). Ebben az épületben került megrendezésre az a vetítéssel egybekötött prezentáció, ahol a PlatinumGames kiválóságai, a játék producere és direktora személyesen asszisztáltak a megjelent apró létszámú újságírógárdának.

A hatalmas poszterekről a játék címadó karaktere, Bayonetta néz kihívóan – egy távoli világ boszorkánya, családjának és klánjának utolsó leszármazottja. Emlékei homályosak és ködösek, ezért felfedezőútra indul, hogy megismerje múltját. Kalandozásai során – melyek egy képzeletbeli európai ihletettségű városba, Vigridbe vezetnek – leginkább természetfeletti lényekkel és a sötétség angyalaival veszi fel a harcot (az angyalok szó szerint értendőek, hiszen jó pár ellenfelünkön fedezhetünk fel glóriát vagy szárnyakat – ami magával vonja, hogy légiharcra is bőségesen számíthatunk). A játék mitológiája saját kútfőből építkezik, így kizárólag (a jó értelemben vett) vad távol-keleti fantázia szülte lények és szituációk elevenednek meg képernyőről-képernyőre. Bayonetta testhez feszülő, leginkább fekete lakkruhára emlékeztető öltözéke láttán egyből világsikert vizionálunk. Persze a karakter megtervezésénél jóval több szempont játszott szerepet, mint az erogén zónák erőteljes kihangsúlyozása – így például a haj és a szemüveg is szerves részét képezi Bayonetta személyiségének. A szemüveg az intelligenciára és a rejtett szépségre utal, hosszan lengedező hajtincsei pedig fegyverként is bevethetőek az ütközetekben (sőt, amint kiderült, a testét borító „ruha" is a hajából fonódik). Bayonetta egyszerre négy különböző fegyverrel képes harcolni: a kezében tartott két fegyver (tűz)erejéhez hozzáadódnak a cipőjére erősíthető különböző kiegészítők. Kardok, lőfegyverek, ostorok, és egyéb pusztító alkalmatosságok vethetők be az ellenfelek ellen, akiktől a későbbiekben további számos extra felszerelés is kicsikarható.



Kivégző kombóink e játékban ténylegesen kivégzik az ellenfeleket!

SÖTÉT MÁGIA

A külső nézetes, impresszív lefolyású kaszabolást kiegészíti a mágia használatának lehetősége – elvégre egy boszorkánytól mégis csak elvárható,



Mindig is tudtuk, hogy a basszustuba hangjával lehet kínozni az embereket...





Az állóképeken sajnos nem jön át a Bayonetta félelmetes intenzitása, pörgős harcrendszere – így hinnetek kell, amikor azt mondjuk, lenyűgöző!

hogy elképesztőbbnél elképesztőbb alakokat idézzen meg a semmiből. Varázserőt a gyilkolással szerezhetünk: minél több ellenlábassal végzünk minél hamarabb, annál nagyobb hatalommal bírunk, és a későbbiekben annál halálosabb átkot szórhatunk rájuk. Kedvencemmé a kínzóeszközök bevetése vált, melyek egyfajta befejező, vagy kivégzőmozdulatként szolgálnak: egy halálos csapda (akasztófa, verem, vasszűz, „kettétépőgép") jelenik meg, mely válogatott kínok között küldi ellenlábasainkat a túlvilágra – természetesen az elmaradhatatlan záporozó paradicsomlé társaságában. Persze a leglátványosabb megoldás mindezt időlassítással kombinálni, ami a Bullet Time feltalálása óta a játékipar legnagyobb nóvuma – természetesen itt sem maradhat ki, és Witch Time néven kétségkívül egy újabb szintre emeli a Bayonetta akciójeleneteit.

Az európai középkort idéző pályák főként domináns díszítő elemeikkel hívják fel magukra a figyelmet, mely ugyanígy elmondható a képernyőn megjelenő indikátorokról is. A szépen átgondolt kijelzők segítségével egy csapásra láthatjuk, hogy hányadán állunk energiával, milyen eszközeink vannak, hány ellenféllel viaskodunk és milyen eredményességgel tesszük mindezt. A bejárható világok különböző pályarészekre oszlanak, melyek végén további statisztikákat is kapunk a teljesítményünkről. Minden világban trónol egy főellenfél is, akik ügyességünket és reflexeinket próbára téve jóval komolyabb stratégiát igényelnek, mint az átlagos pályaszolgák. Sokszor kell például hatalmas mozgó platformok között ugrálnunk, amit adott esetben a főellenfél ráncigál magával miközben mi azokon egyensúlyozunk. Másszor például egy szakadékba zuhanó templom darabjain kell küzdeni, itt az óriási óramutatót fegyverként is bevethetjük! A God of Wart idéző lények testalkatukban és méretükben is jókora fölénnyel bírnak, így nem túlzás azt állítani, hogy epikus csatákat vívhatunk ellenük.

ANYÁD IS!

Az előadás végeztével saját magam is kézbe vehettem az X360 irányítóját, és a játék első pár küldetését ki is próbálhattam, valamint személyesen is faggathattam a játék direktorát, Hideki Kamiyát. A töltésidő alatt az Assassin's Creed megoldásához hasonlóan homogén háttér előtt a főhősnő irányításával lehet bíbelődni, itt az összes mozdulatot előadhatjuk, tehát ez a megoldás felér egy gyakorlómóddal. Az irányítás amúgy rém egyszerű, a négy alapgomb szolgál az ütés, a rúgás, a fegyverhasználat és az ugrás előhívására, valamint a felső gombokkal varázsolhatunk, és válthatunk a fegyvereink között. Így tulajdonképpen a kombinációs készségeinken áll vagy bukik a küzdelmek sorsa, de egy gyengébb jelenetem után Kamiya előzékenyen megemlíti, hogy beépítettek egy automatikus, könnyített módot is, mely olyan egyszerű, hogy elmondása szerint tulajdon édesanyja is könnyedén megbirkózott a játékkal. Éppen ezért a látványvilág effektekben bővelkedik, szimpla egymás utáni akciókkal is szemkápráztató orgiát varázsolhatunk a képernyőre. Az élénk színek és dinamikus mozdulatok fantasztikus érzést keltenek – hát még, amikor válogatott megoldásokkal küldjük túlvilágra ellenfeleinket. Persze a kombók és irányítás során differenciálják majd a játékot, mert a kezdők mellett természetszerűleg a keményvonalas réteget is ki akarják majd szolgálni – így az automatikus és egyszerűsített irányítás mellett helyet kap egy totálisan manuális mód is, ahol tényleg nekünk kell majd csinálni mindent.

Menőbb, mint Dante, brutálisabb, mint Kratos, és fürgébb, mint Ryu – Bayonetta tökéletes karakter!

Engem, bár nem vagyok a stílus elkötelezett rajongója, a Bayonetta mégis a képernyők elé szögezett az elkövetkezendő pár órában, és tátott szájjal figyeltem, milyen mozdulatok csikarhatóak ki a játékból. Az elmaradhatatlan japán humorral átitatott átvezető jelenetek megfelelő felvezetést biztosítanak a történethez, és ugye ki ne szeretne igazságot tenni a világban egy hatalmas karddal és testhez feszülő latexruhában ténykedő, idomilag is perfekt főhősnővel?! Őrületes effektvilág, szikrázó, csillogó pompa, törhető és zúzható tereptárgyak, különböző állati szellemek megidézése (átalakulási lehetőséggel fűszerezve!) ellenfelek porig történő földbegyalázása – azt hiszem minden akciórajongó számára kötelező darabnak ígérkezik. És bár egyelőre úgy tűnik, csak egyszemélyes módban űzhetjük a túlvilág angyalait, mégsem lepődnénk meg, ha további információk látnának napvilágot további irányítható szereplőkről és egyéb nyalánkságokról (Kamiya úr csak szolidan mosolygott e felvetésemre…) – annál is inkább, hiszen a készítők annyi bónusztartalmat pakoltak a játékba, mely önmagában is felér pár jól megtermett DLC fajsúlyával. ■



Minél erősebb varázslatot sütünk el, annál kevesebb „ruha" marad Bayonetta testén...



BLUR

KIADÓ **ACTIVISION BLIZZARD** FEJLESZTŐ **BIZARRE CREATIONS** PLATFORM **PC PS3 X360** MEGJELENÉS **2009. ŐSZ**

A BIZARRE CREATIONS LIVERPOOLI BÁZISÁN JÁRTUNK, AHOL BEPILLANTOTTUNK A PGR SZELLEMI ÖRÖKSÉGÉBE ÉS KIPRÓBÁLTUK A TROPÁRA ZÚZHATÓ KÖZÖSSÉGI AUTÓVERSENYZÉST, FEGYVEREKKEL BŐVÍTVE. EZ A BLUR.

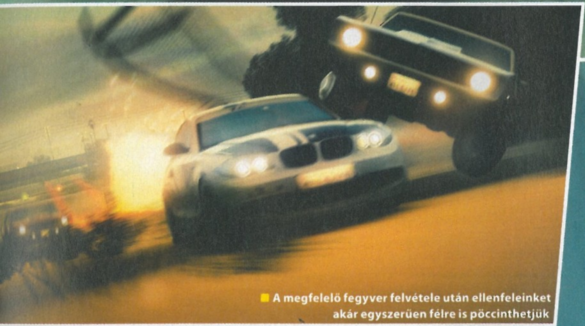
Mozgalmas stúdiólátogatásra indult az 576 KByte egyszemélyes felfedezőcsapata, hogy bepillantást nyerhessen a 15 éves történelmével veterán játékfejlesztőnek számító Bizarre Creations legújabb fejlesztésébe, a Blur néven futó autóversenyes száguldásba. A stúdiótúra részeként betekintést nyerhettünk a különböző részlegek működésébe és elsőként a világon személyesen is kipróbálhattuk a játék aktuális változatát. A hajdanán öt lelkes alapítóval induló bizarr alkotók mára 200 főt tudhatnak az irodaház falai között, és ez a szám továbbra is csak folyamatosan növekszik. Az utóbbi időkben a Project Gotham Racing- és a Geometry Wars-sorozatokkal hírnevet szerzett stúdió két évvel ezelőtt olvadt bele a világ legnagyobbjának számító Activision Blizzard kiadócsaládba – lezárván ezzel egy igen termékeny és eredményes korszakot a Microsoft kötelékében. Az elszeparált termekben működő különböző szupertitkos fejlesztésekről csak annyit sikerült most kiderítenünk, hogy James Bond-érzetű autóversennyel egybekötött akciójáték lehet a fókuszpontban, de ez olyannyira a jövő zenéje hogy még a bejelentéssel is jó pár hónapnyi távolsággal számol a kiadó – a megjelenés pedig teljesen biztosan 2010-ben lesz csak.

Mi azonban addig is különleges, királyi ellátásban részesülünk, hiszen egyszerre tisztelt meg bennünket a cég alapítópárosa és vezető fejlesztői, akik a kora hajnali órákig azon dolgoztak, hogy a mai napon minden bemutató gördülékenyen és eseménydúsan teljen el. A rövid kedvcsináló videomontázs egyből megadja az alaphangulatot: pörgős és dinamikus autóverseny jellemzi a látottakat – 20 autó képes egyszerre száguldani a valósághű környezetben: nyitott tereken és szűk utcákon, különféle fegyverekkel kigolyózva egymást a nyeregből. Mindezt pedig olyan komplex többjátékos lehetőségekkel kombinálva, mely magában foglalja a Facebook és Twitter oldalakkal kötött exkluzív szerződéseket – nem csoda hát, hogy a kiadó reményei szerint az idei ősz slágerterméke köszönthető a Blur személyében. A hanghatások és modern zenei betétek pedig minderre rátéve még egy lapáttal eszméletlen hangulatbombává varázsolják az egész játékot.

[ÍRTA **BAGÓ PÉTER**]



A játéknak nem véletlenül lett Blur a neve, hisz minden képen látszik, hogy ezt, azaz az elmosás effektjét félelmetes mennyiségben, ám roppant ízlésesen alkalmazzák

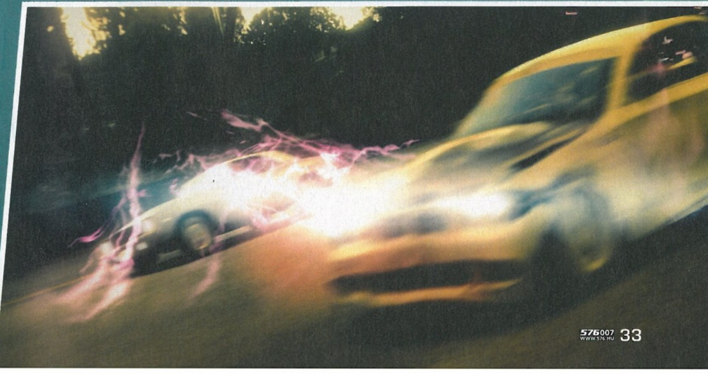


A megfelelő fegyver felvétele után ellenfeleinket akár egyszerűen félre is pöccinthetjük

A Bizarre nem titkoltan egyszerre szeretne szólni a Burnout, a Need for Speed, a Test Drive, a Midnight Club és a WipeOut sorozatok rajongóihoz – hiszen ezen versenyszériák különböző alkotóelemei egyszerre képviseltetik magukat a játékban – megfűszerezve mindezt a csapat eddigi tapasztalatával és hátterével pedig egy olyan végeredményt kapunk, amely minden autóverseny rajongónak megelégedésére szolgálhat. A Blur tehát egyedi adalékanyagok felhasználásával készül felrázni a kategóriában eluralkodott állóvizet – ugyanis az autóversenyzés keveredik a fegyverhasználattal, és a közösségi-, többjátékos élmény pedig tágabb és kiterjedtebb lesz, mint valaha.

A játék legnagyobb inspirációja mégis a napjainkban egyre népszerűbbé váló művészeti forma, a fénygraffiti eljárása volt. Ez egy olyan fényképészeti megoldás, mellyel a rögzített és hosszú záridőre állított fényképezőgép előtti fényforrás mozgatásával készíthetünk különböző képeket, alkotásokat. Így a Blur arculatáért és látványvilágáért felelős csapatnál sokat időzünk – hiszen bemutatják, milyen hatással volt rájuk ez a művészeti ág, és milyen módon implementálták a játékba egy másik, hasonszőrű technikával együtt. Ugyanis nem csak, hogy ezeket a modern művészeti ágakat tanulmányozták a fejlesztők, de az épületekre vetített fényábrákat is közelebbről kellett szemügyre venniük, hogy élethűen tudják visszaadni a napnyugtába vagy pirkadatba torkolló versenyzés hangulatát. Mint ahogyan hamar világossá vált számunkra, a fegyverek és a száguldás élvezete mellett a fényforrások a főszereplők a játékban – így napsütötte, fényes pályával nem is nagyon találkozhatunk majd, hiszen nem tudnának érvényesülni a csodálatos fényeffektusok a vakító világosságban. A járókelők és a pályák mentén szurkolók is megkapták a maguk kivesézését: számtalan öltözködési stílus és divatirányzat került bele a játékba – helyszíntől függően szintén az élettől lesett valós szubkultúrák alapján.

A nyitott terű fejlesztőstúdió következő állomásán a helyszíneket alkotó csapathoz érkezünk, ahol a valódi helyszíneket idéző pályaszeletek modellezésének mélységeivel ismertetnek meg bennünket. A PGR-szériához hasonlóan a valós helyszínek inspirációként hatnak, ugyanakkor a pályaelemek kombinálásakor az építőmunkások szabadabb kezet kapnak, vagyis nem a valóságban is megtalálható utcafrontok köszönnek majd vissza, hanem a játékélményhez jobban passzoló ívek és képzelet szülte megoldások kerültek előtérbe. Ennek ellenére a világ számtalan városát magában foglaló arzenálban az adott városrészek híresebb nevezetességei és forgalmasabb csomópontjai például változtatás nélkül a játékban maradtak. A számtalan fotó és helyszíni kutatómunka folyamatosan segítette a pályamunkások mindennapjait, hogy a legfelismerhetőbb helyszínek is autentikusan tűnjenek fel a játékban. A világ 14 nagyvárosa kap helyet a végleges változatban (többek között Los Angeles, London és Barcelona – én ezeket láttam a stúdiótúra során), melyek további pályarészekre bomlanak – így végleges számot még korai lenne becsülni. Az biztos, hogy változatosságra nem lehet panaszunk, hiszen a városi részek mellett sokszor lesz módunk sivatagos, vagy nagyobb, nyílt terepek mentén is száguldozni. A pályák elágazásokat és levágásokat is tartalmaznak, több szinten keresztezik egymást az útvonalak, amik kifinomult taktikázásra adnak lehetőséget. A versenyszakaszokon egyszerre jelen lévő akár 20 bevadult járgány miatt sokszor kellett a megszokottnál szélesebbre szabni a nyomvonalat, hiszen mindenkinek elég teret kell hagyni, hogy kitombolja magát, és megpróbálja megbüntetni felebarátait.





A felvehető extrákat, illetve javítást eredményező cuccokat hologramok jelzik



Az egyik felvehető kütyü kis időre defektet okoz, ami kanyar előtt külön szemétség...



Valós járgányok mellett kitalált gépek és életre kelt koncepciórajzok is vannak a játékban

A versengéshez nem csak valós autógyártók létező márkáit vehetjük igénybe, hanem a kategóriarendszernek köszönhetően számos koncepcióautó volánja mögé is behuppanhatunk. A megközelítőleg 70 különböző autótípus között ugyanis nem csak a hagyományos erőgépek találhatóak meg, de jó pár olyan fejlesztés is helyet kapott, melyek a készítők és az autógyártók közös kooperációjaként születtek. A kategóriákra bontott autócsodák között ugyanis megtalálhatjuk a tuningolásra szánt járművek mellett a drift, az oldtimer és az összkerekes járműveket is. Az autók törhetőek, deformálhatóak és teljes mértékben roncsolhatóak – és ez nem csak kinézetükben, de menettulajdonságaikban is módosítja a gépeket. (Természetesen lesz lehetőség gyorsjavításra is egy felvehető cuccal.)

A történet szerint egy névtelen, feltörekvő fiatal szerepében tetszelgünk, aki a semmiből felbukkanva kerül bele az autóversenyes világba, és az elért eredményeink alapján szerezhet hírnevet magának. A versenyek között igazi kötetlen hangulatú beszélgetés alakul ki a pionírok között, amit a modern technológiának köszönhetően szöveges üzenetként vagy elektronikus levélben kapunk kézhez. Mivel minden szereplő külön személyiség, hamar kialakulhat egyfajta kötődés irányukba – hiszen jó pár alkalommal kell legyőznünk ezeket az arcokat (akikkel később akár szövetséget is köthetünk).

A három géptípusra – PC, PS3, X360 – párhuzamosan fejlesztett (és négy személy által osztott képernyőn is játszható) Blur legnagyobb erénye azonban mégis csak azok a fegyverarzenál volt, amit a nap további részében tartott tesztidőszak alatt saját magunk is megtapasztalhattunk. A tesztgépeken futó változat járgányait a nevadai sivatagban meghajtva bepillantást nyerhettünk a Power Upok működésébe, amelyek a pályákon elszórva várnak a felvételre. Az alaphelyzetben két fegyverhellyel rendelkező autók további tulajdonságokkal is felruházhatóak, és akár menet közben is váltogathatjuk az elsütni kívánt fegyverünket. Ezek között olyan mechanikus blokkolók találhatóak, amik például adott másodpercekre megbénítják az ellenfél motorját, vagy erőteret képezve magunk körül hatalmas lökéshullámmal billentik ki az ideális ívről ellenlábasainkat. Természetesen vannak sokkolók, aknák, követő és „buta" lövedékek – számos lehetőségünk adódik a konkurencia orra alá pörkölni, akik velünk is megtehetik ugyanezt. Ennek elkerülésére amúgy egy pontos időzítéssel lenyomott kikerülő gomb szolgál.

A versenyek közötti időszakban autónk alapvető tulajdonságait egyengethetjük, illetve fejleszthetjük, az egyedülálló többjátékos módnak köszönhetően pedig szinte a teljes játékot személyre szabhatjuk. Klánokat alapíthatunk, matricáinkkal megkülönböztethetjük az autóinkat, kihívásokat ajánlhatunk és fogadhatunk el, és összevethetjük erőnket a világon szinte bárkivel, saját beállításainknak megfelelően. A versenyeket leszűkíthetjük körkörös futamokra, letilthatjuk a fegyvereket, meghatározhatjuk az autótípusokat és különböző célobjektívokat tűzhetünk ki a győztes elé (amit az egyszemélyes kampány is előszeretettel használ). Az egyik ilyen izgalmas módozat olyan paramétereket tartalmaz, melyek alapján a vezető jármű pluszpontokat szerez a második helyezettel szemben, és a győztes az lesz a futam végén, aki tovább tudta tartani vezető pozícióját a követőkkel szemben.

A Blur tehát mindenképpen érdekes műfaji kísérlet az árkád autós játékok családfáján, és egyelőre minden jel biztatónak tűnik, úgyhogy mi mást is mondhatnánk, mint hogy várjuk szeretettel a végleges verziót, valamikor ősz magasságában. ■



Érdemes a durvább támadásokat időzíteni, hogy ellenfelünk ne vehesse fel a javításokat

KÉT ÉVES KIHAGYÁS UTÁN ISMÉTELT SZAMURÁJOS KASZABOLÁS A XXI. SZÁZADBAN, TÖKÉLETESNEK TITULÁLT MOZGÁSÉRZÉKELÉSSEL ÉS KÉPREGÉNYES KÖRÍTÉSSEL: ÉRKEZŐBEN A WII LEGJOBB FPS-E?

RED STEEL 2

[ÍRTA W]

adatlap

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **wii**
megjelenés **2009. ősz**

Az Ubisoft szerint igen, a Wii nyitókínálatát erősítő és mind a mai napig tisztességes eladásokat produkáló Red Steel masszívan forradalmi újításokkal tér vissza. A második rész továbbra is családközpontú FPS-ként kíván érvényesülni, vér nélkül. Viszont temérdek ellenféllel, a folytatás a történetvezetés terén ugyan továbbra is lineáris, de a nagyobb, nem egybefüggő szeletekre bontott óriásváros jóval nagyobb mozgásteret nyújt. Ráadásul a bóklászás cseppet sem haszontalan feladat, a valamilyen formában fejlődő (új képességeket elsajátító) főhős körülbelül a Metroidokhoz és a Castlevaniákhoz hasonlóan térhet vissza a már látott szakaszokra, új és ismeretlen részeket nyitva meg ezáltal. Ez pedig roppant hasznos, főleg ha összecsapásra kerül a sor: a RS2-ben a fegyveres harc másodlagos, a küzdelmek zöme a pengék koccantásával zajlik le.



A kardozás végre teljesen a mi mozgásunkra épül

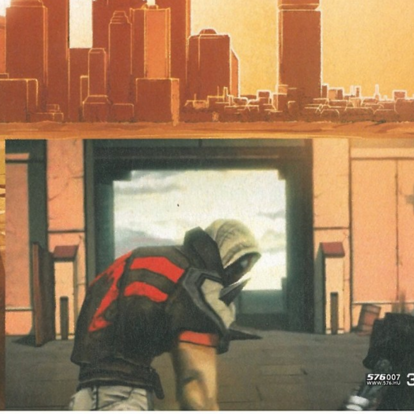
A kiábrándító előd után a mozgásérzékelést nagyon komolyan veszi a folytatás, olyannyira, hogy a nyáron érkező MotionPlus kiegészítő nélkül el sem indul. Merész és talán kissé drága lépés, de a jelek szerint kifizetődő, a RS2-ben tényleg úgy fordul a szamurájkard ahogy a Wiimote-ot birizgálod a kezedben, ez az élmény pedig kvázi megfizethetetlen. Ahogy a vizuális tálalás is, az egyre látványosabb újgenerációs fejlesztésekkel az ütemet tartani képtelen Wii-t látva a Red Steel 2 inkább a képregényesre vett körítés mellett teszi le a voksát. A végeredmény magáért beszél, a RS2 valósággal lemászik a képernyőről, a stilizált stílus, az éles kontúrok használata pazar látnivalókkal kecsegtet.

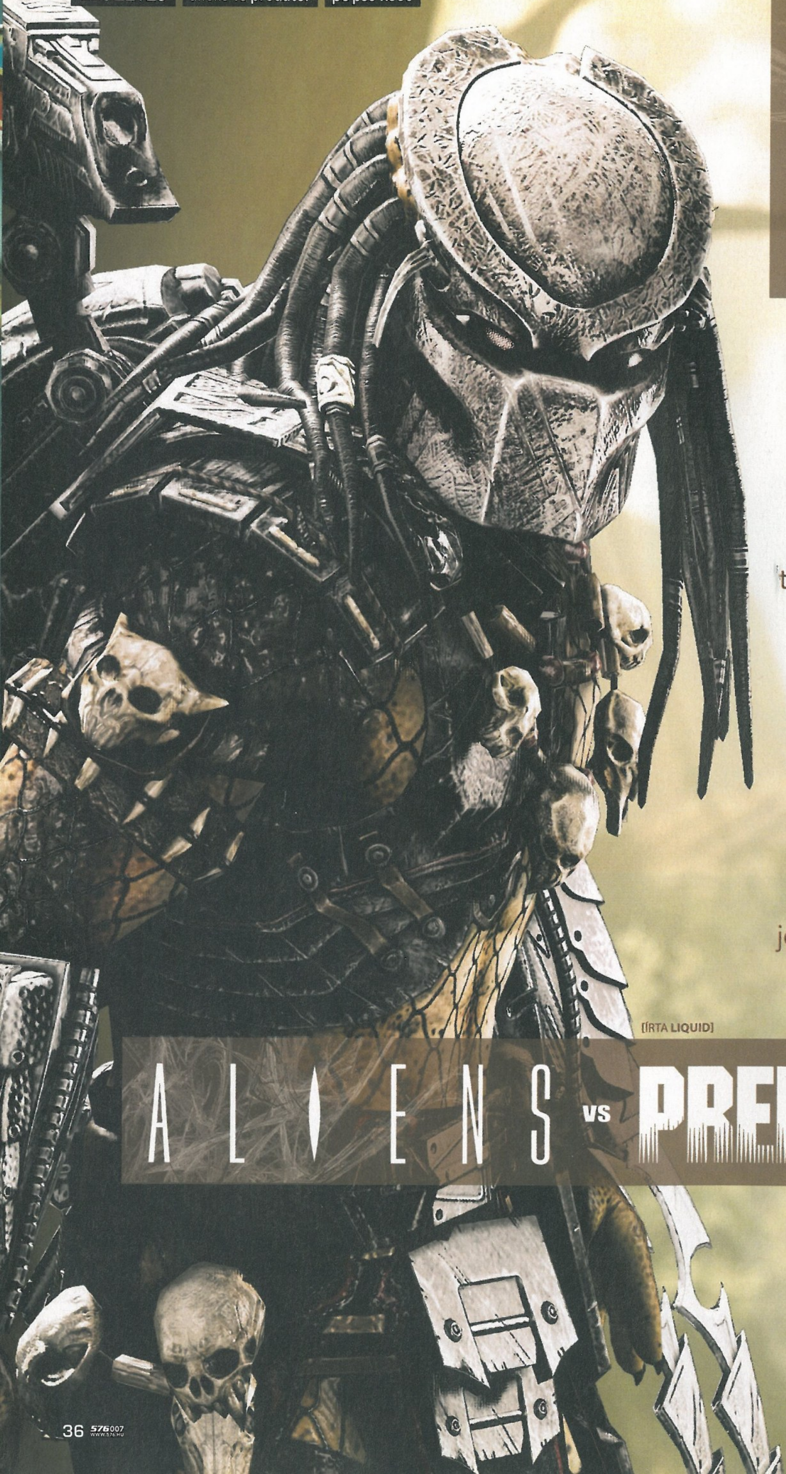
Lesz is miért kárpótolni, hiszen a RS2 semmilyen multiplayer lehetőséget nem tartalmaz, kizárólag az egyszemélyes igényeket szolgálja ki. A jövőben ez egy letölthető csomaggal változhat, jelenleg azonban csak annyi biztos, hogy a Red Steel 2 a Wii-kínálat egyik legerősebb FPS darabja lehet. Az pedig bőven elég! ■



A design egészen fantasztikus, remekül keverik a western, a keleti és a sci-fi elemeket







kiadó sega
fejlesztő rebellion
platform pc, ps3, x360
megjelenés 20XX

Mit kapsz, ha egy kopár bolygóra leraksz egy fészekrevaló nyolcadik utast, pár szakasznyi morc űrgárdistát és egy trófeákra éhes ragadozót? Ha minden jól megy, egy rendkívül izgalmas játékot, amelynek három története a sorozathoz méltóan félelmetes lesz, multiplayerben pedig egészen új jelentést ad a „vérre menő küzdelem" kifejezésnek...

[ÍRTA LIQUID]

ALIENS vs PREDATOR



Ha választani kéne, hogy az elmúlt évtizedekben melyik film gyakorolta a legnagyobb hatást a videojátékokra, James Cameron 1986-os Alienѕe egészen biztosan dobogós helyet érdemelne, sőt, talán még az aranyérmet is megszavazhatnánk neki. Az Aliens lepusztult jövőképe, a mindent uraló mega-korporációk, és nem utolsósorban a távoli bolygókon akciózó tengerészgyalogosok több tucat játék számára szolgáltak iskolapéldául, a filmet a mai napig lelkesen nyúlják a játékfejlesztők. Nem csak nyúlták persze, hanem adaptálták is, méghozzá többféle formában. Az Aliens játékok egyik csúcsteljesítménye a Rebellion 1994-es Aliens vs Predator játéka, mely a nyolcvanas évek másik népszerű sci-fi szörnyetegével eresztette össze az Idegeneket. Az első AvP játékot sokan ismerik, de viszonylag kevesen játszottak vele, elsősorban azért, mert a konzoltörténelem egyik legnagyobbat bukott platformjára, az Atari Jaguarra sikerült megjelennie – az általános vélekedés szerint ez volt az egyetlen normális játék az Atari utolsó játékgépére. Az 1999-ben megjelent, grafikai és játékmenetbeli fronton is újragyúrt, szintén a Rebellion által összedobott AvP viszont már tömegekhez jutott el, és vált azonnal közönségkedvenccé – okkal és joggal, a PC-s játék hangulatos egyjátékos kampányokat (mindhárom fajnak egyet-egyet) kínált, a különféle fajok különféle képességeire építő multija pedig akkoriban kifejezetten unikumnak számított. A Monolith 2001-es folytatása (Alines vs Predator 2) még kifejezetten decens volt, aztán jött a szomorú lejtmenet, az Xbox-ra kidobott Aliens vs Predator: Extinction (2003) térdig tapicskolt a középszerűségben, és a műfajt (valósidejű stratégia) sem sikerült jól megválasztani, a legutóbbi AvP mozifilm, a Requiem alapján készült, két éve megjelent PSP játékot pedig fedje inkább a feledés jótékony homálya…

VADÁSZIDÉNY

Az Aliens jogok időközben a Segához kerültek, ők pedig nagy lendülettel álltak neki az új játékok gyártásának. A lendület akkora volt, hogy a három tervezett projekt közül egy (az Obsidian-féle szerepjáték, az Aliens: Crucible) azóta a kukában landolt, jelenleg két saját-szemszögű lövöldére várhatnak a nyálkás szörnyeteg rajongói. Igaz, a Gearbox által fejlesztett Colonial Marines sem biztos, hogy megéri a megjelenést, a nem is oly rég bejelentett új Aliens vs Predator pedig jelen cikkünk tárgya, ha eddig nem derült volna ki. A játékot ismét az eredeti fejlesztő, a Rebellion hegeszti, ami jó hír, még akkor is, ha csapat az elmúlt tíz évben nem alkotott maradandót, a februárban megjelent, és szintén általuk elkövetett Shellshock 2 kellemetlen emléke pedig még mindig kísért álmatlan, gyomorfájós éjszakáinkon. Rebellionék szerencsére tisztában vannak vele, hogy az új AvP remek lehetőség a stúdió megtépázott renoméjának helyreállítására, így odafigyelnek rá, hogy az újragondolás tényleg jól nézzen ki, és játszani is jó legyen vele. Az első kritériumnak az eddig közölt képek alapján (tessék megnézni őket most, nagyon csinosak) abszolút megfelel majd a játék, és az ígéretek szerint a játékmenettel sem lesz probléma. A Rebellion szerint ez lesz a „legkönnyebben kezelhető" Aliens játék, kiemelten odafigyelnek arra, hogy a műfajjal csak most ismerkedők is boldoguljanak vele. A sztori lazán kapcsolódik a már ismert történésekhez, az új AvP az Aliens után harminc évvel játszódik, egy távoli, egyelőre nem megnevezett bolygón. A planéta túlesett a terraformáláson, az atmoszféra lélegezhető, a telepesek pedig egy ősi kultúra nyomaira bukkantak. A sorozat rezidens Nagyon Gonosz Cége, a Wayland-Yutani ennek örömére kutatni kezd, és ahogy az Alien-történetek logikája kívánja, nem csak romokra bukkannak, hanem… igen, kezdődhet a jófajta, három fajt egymásra szabadító mérkőzés.

RAGADOZÓK

Miután a legutóbbi Aliens vs Predator filmnek sikerült majdnem a földbe állítania a teljes Ragadozó-világot, a sorozat radikális újragondolására van szükség. Az újragondolásért pedig a Sin City rendezője, Robert Rodriguez lesz felelős. A mexikói származású direktor saját, tizenöt évvel ezelőtt íródott, akkor még Arnold Schwarzeneggernek szánt Predator-forgatókönyvét bővíti ki, és viszi filmre. A Predators James Cameron Aliens-éhez hasonlóan közelíti meg a hálás témát, azaz bővít egy nagyot az univerzumon. A film a jelenlegi tervek szerint egy dzsungelbolygón játszódik majd, és a Ragadozókon kívül több, eddig még nem látott földönkívüli lény is feltűnik majd benne. Mikor? A forgatás jövőre kezdődhet, így a film 2011-ben kerülhet a vásznakra.

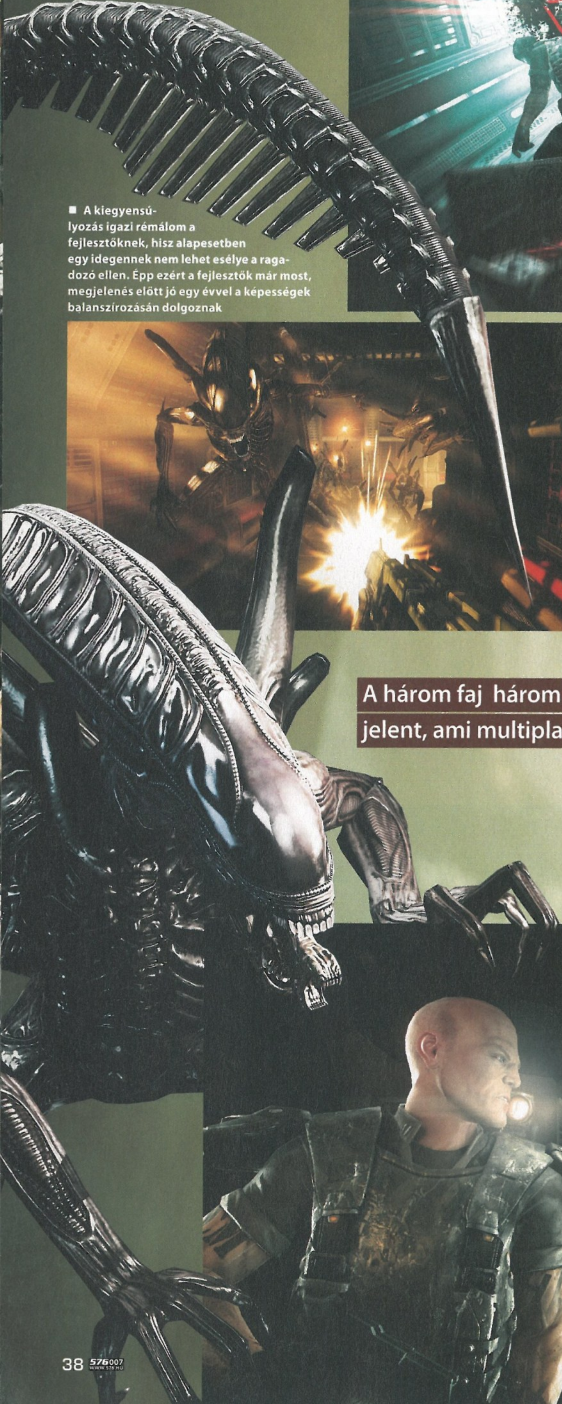
HÁROM FAJ – HÁROM TAKTIKA

Az Aliens vs Predator egyjátékos kampánya összefüggő sztorit mesél ugyan, de a korábban jól bevált szerkezeti felépítéshez visszanyúlva ismét három részre bontja fel azt – az Idegenekkel kezdünk, aztán (a sztori szerint pár hét késéssel) belépnek a bolygóra vezényelt tengerészgyalogosok, és a Ragadozó(k) is. Valószínűleg senkit nem ér meglepetésként, ha eláruljuk: a három különböző faj egyben három különböző játékmenetet is jelent majd.

Az Idegenek lesznek a trükkösen irányítható nép. Távolsági támadásuk értelemszerűen nincsen, így mindig a közelharc-







■ A kiegyensúlyozás igazi rémálom a fejlesztőknek, hisz alapesetben egy idegennek nem lehet esélye a ragadozó ellen. Épp ezért a fejlesztők már most, megjelenés előtt jó egy évvel a képességek balanszírozásán dolgoznak

ra és a meglepetés erejére lesznek kénytelenek hagyatkozni. Utóbbi különösen fontos, és a játék maximálisan támogatja is a meglepő támadások tető alá hozását. Harapós kedvű barátaink természetesen képesek falakon és plafonokon közlekedni, és jól a kiszemelt áldozat nyakába ugrani, speciális látásukkal gyorsan kiszúrják a potenciális ellenfeleket, és a hatékonyság növelése érdekében általában többedmagukkal összefogva intézik a kedélyes péntek délutáni mészárlást. Tudnak harapni, a vérük savas (szerencsés esetben akkor is sebzel, ha téged sebeznek), legbrutálisabb támadásuknak pedig a villámgyorsan előrelendített, nyársalásra kitűnően alkalmas szigonyos farok ígérkezik. Szigonyos farok – nekünk is kéne egy ilyen...

A tengerészgyalogosok által kínált játékmenet emlékeztet leginkább a klasszikus FPS-ekre, még akkor is, ha a Rebellion feltett szándéka, hogy az emberi kampány ne kizárólag az eszetlen lövöldözésről szóljon. A fejlesztők bőségesen megtűzdelik az AvP humán szekcióját a túlélő horrorokra emlékeztető játékelemmel, vagyis viszonylag sokat fogunk félni a sötétben. Szerencsére a nagypályás akcióban sem szenvedünk hiányt, a tengerészgyalogosok arzenálja a filmekből ismert gyilkos játékszereket vonultatja fel – használatba vehetjük a gránátvetővel házasított gépkarabélyt, nagyokat kaszálhatunk minden idők egyik legdurvább futurisztikus lőfegyverével, a smartgunnal, lángszórózhatunk, és a tájékozódást segítő eszközök (mozgásdetektor, dobálható fénycsövek…) sem maradnak ki a szórásból. Az emberek inkább távolsági harcosok, és katonai szervezet lévén ők lesznek leginkább ráutalva a taktikus, az osztag többi tagjára építő harcra.

A három faj három teljesen eltérő játékstílust is jelent, ami multiplayerben lesz igazán izgalmas!



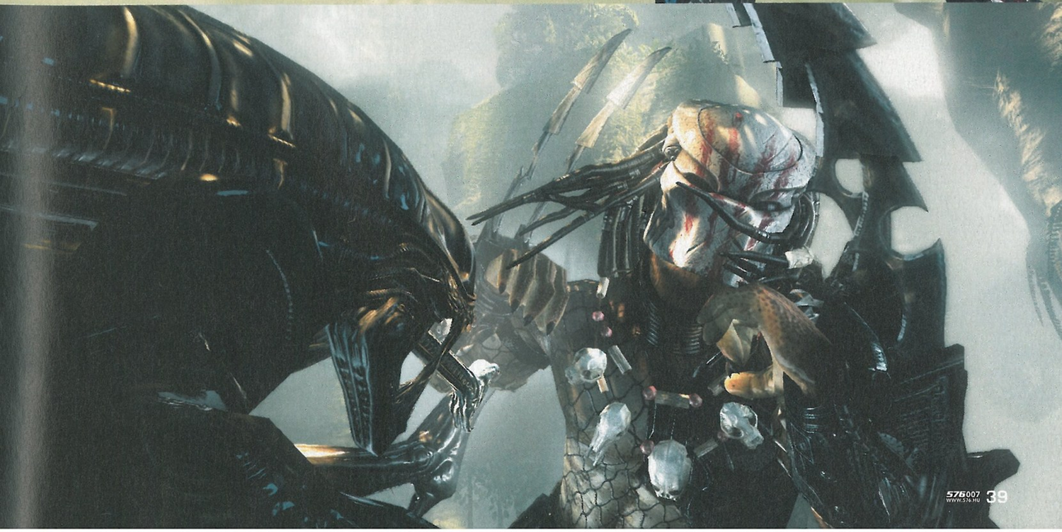


■ A grafika már most fenomenális, így a Rebellionnak már csak annyi dolga maradt, hogy játékot is készítsen...

A Ragadozó a dolgok jelenlegi állása szerint magányos harcos, de erejének és über-fejlett technológiai háttérnek köszönhetően ő sem lesz elveszve – sőt! A Predator háztetőkön és fákon ugrálhat nagyokat (az ugrás automatikus lesz – „egyszerű kezelés", ugye), a különböző vizor-módokkal mindenkinél hamarabb ismeri fel és azonosítja be a rá leselkedő veszélyeket, közelharcban a karjára erősített pengékkel és a lándzsájával lesz nagyon hatékony, a távoli ellenfelek ellen pedig a vállra szerelt mini-lézerágyút tudja bevetni. Reményeink szerint a távolra dobálható korong is visszatér majd – a korábbi epizódokban nagy kedvencünk volt, kőkeményen lehetett vele fejezni. Ha már a fejezésnél tartunk: a Ragadozó képes lesz „trófea ölések" végrehajtására, ezek nagyon-nagyon brutális kivégző mozdulatok lesznek, melynek során a Ragadozó a gerincoszlop egy részével együtt tépi le az áldozata fejét, aztán az övére erősíti azt. Bájos.



Az egyjátékos kampányon kívül kapunk multiplayert is (naná!), de erről még mélyen hallgat a Rebellion. Az új Aliens vs Predator jelenleg még nem rendelkezik pontos megjelenési időponttal (tipp: legkorábban 2009 vége), sem pontos célplatformokkal (gyaníthatóan: PC, PS3, Xbox 360), de az eddigiek alapján nagyon ígéretes játéknak tűnik – finoman fogalmazunk, amikor azt mondjuk, hogy nagyon várjuk. ■



RED DEAD REDEMPTION

[ÍRTA GRATH]



LESZ EGYSZER EGY VADNYUGAT!

LONDONBAN, A KINGS ROAD EGYIK IRODAHÁZÁNAK HÁTSÓ UDVARÁN VAN EGY JELLEGTELEN, KOPOTT BÁDOGAJTÓ. EMÖGÖTT AZ AJTÓ MÖGÖTT EGY ÁTLAGOS LÉPCSŐHÁZ REJLIK, ENNEK MÁSODIK EMELETÉN PEDIG EGY, AZ EGÉSZ SZINTET ELFOGLALÓ IRODA LAPUL. ITT EGY NAGYDARAB, MELEGÍTŐT VISELŐ PORTÁS FOGADJA A LÁTOGATÓT, E RECEPCIÓS MÖGÖTT PEDIG EGY HATALMAS, KÉTSZÁRNYÚ ÓDON FAAJTÓ ÁLL. EZEN AJTÓ MÖGÖTT PEDIG BOROSTÁS COWBOYOK ÉS HATALMAS PRÉRIK ÉS SZÉLFÚTTA DESZKAVÁROSOK ÉS VONATRABLÁSOK ÉS BÖLÉNYCSORDÁK ÉS ÖRDÖGSZEKEREK VANNAK. EBBEN A SZOBÁBAN MAGA A VADNYUGAT LAKOZIK. EBBEN A SZOBÁBAN MUTATTÁK BE NEKEM A RED DEAD REDEMPTIONT.



kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar san diego**
platform **ps3, x360**
megjelenés **2009. q4**

Ha játszottál a Red Dead Revolverrel, ha nem, tudnod kell, hogy az új rész a névbeli hasonlóságon túl semmiben nem kapcsolódik ahhoz – nincsenek átívelő sztorivonalak, nincsenek visszatérő karakterek. Sőt, valahogy ez a vadnyugat sem ugyanaz a vadnyugat…

A HARAG NAPJAI

Nem az, hiszen a vadnyugat igazi aranykora elmúlt. A régi nagy bandavezérek vagy sitten ülnek, vagy koporsóban fekszenek; a régi pisztolyhősök öreg, megfáradt férfiak; az egykor büszke és szabad indiánok táborokba telepítve haldokolnak; a kopott, a törvényt nem ismerő városkákba is eljutott a telegráf, a vonat, a rend, a rendszer. És bár ez majdnem mindenkinek tetszik, természetesen a régi világ hívei nem akarnak mindent feladni, nem akarnak eltűnni a történelem útvesztőjében, ezért a hatalmas nyugat eldugottabb részein még sokan bujkálnak, próbálva fenntartani a régi idők látszatát. A huszadik század legelején járunk, amikor a civilizáció minden eddiginél erősebb csapást mér a vadnyugat leglényegére – a vadságra.

John Marston vagy, egyike azoknak, akik még pár éve is derékra kötött colttal, mindig töltött puskával jártak, akiktől ugyanúgy nem idegen a medvevadászat vagy az aranykeresés, mint mondjuk a bankrablás vagy a hidegvérű bosszúállás. John Marston vagy, egyike azoknak, akik két éve rájöttek, hogy a fejlődés ellen nincs értelme harcolni, így szögre akasztotta a sarkantyút, a bowie-kést, a stetson-kalapot. John Marston vagy, aki végre megállapodott, felesége van, és egy gyönyörű gyermeke. John Marston vagy, akinek idilli életébe váratlanul, egy puskagolyó minden tapintatával vágódik bele a múltja.

„Nem akarunk a történetből sok mindent felfedni" magyarázza Ben a Rockstar London épületében, még mielőtt a bemutató elindulna „sosem tesszük ezt, egyik játékunkkal sem. Most sem árulunk el sok részletet, ez maradjon meg a játékosoknak – de annyit elárulok, hogy John Marstont a hátrahagyott élete találta meg. Mikor a központi kormányzat tényleg kormányozni akar, beleütköznek egy akadályba: a még mindig törvényen kívül élő, a nyugatot saját kiskirályságuknak tekintő bandavezérekbe. Ezért aztán felállítanak egy szervezetet (ebből lesz aztán az FBI), amelynek a feladata a béketeremtés; ügynöknek pedig kiválóan megfelel John Marston, akit családja életével zsarolnak meg". Hősünknek tehát vissza kell térnie a kissé még mindig vad nyugatra, hogy végrehajtson egy feladatot – persze, ahogy az a jó western-filmeknél és a Rockstar játékainál megesik, hamar kiderül, hogy ez nem lesz egy egyszerű dolog.

A FEGYVERES FIA

De Ben elhallgat, bekapcsolja a tévét, és máris a régi regények, spagettiwesternek világában érzem magam. Igaz, kicsit zavaró, hogy a zene nem nagyon megy, hogy nincsenek szinkronhangok és kisebb technikai bakik is vannak, de hát egyrészt a megjelenésig jó fél év még hátravan, másrészt pedig így is süt a játékból a hangulat. Hősünk, a fantasztikusan megalkotott John Marston (kis technikai dicsekvés a Rockstartól: az eddigi legrészletesebben lemodellezett karakterük) puskáját lezserül a vállára vetve áll egy szikla mellett, előtte nem messze egy rég elhagyatott deszkaváros, a szekér által kitaposott úton port és ördögszekereket visz a szél, a magasban keselyűk repkednek. Marston mögött a közeli Armadillo város sheriffje és két segédje áll, szemlátomást várnak valakire. A városban nyikorog egy félig leszakadt ablaktábla, máshol rongyos függönyt tép a szél – az ember szinte várná Ennio Morricone egy ismerős dallamát…

Nemsokára előbukkan pár rosszarcú figura a városból, az egyik hosszú bőrkabátban, a másik széles karimájú kalapban, mind, mintha a Nagy Western Kelléktárból léptek volna elő. Kiderül, hogy a hölgy, akinek a megmentéséért jöttünk, jelenleg a kötélen lóg: hiába tettük meg, amit a banda akart, bizony átvertek minket – jöhet a leszámolás! A gyorsan kitörő harc leginkább a GTA IV-et







idézi (még a térkép is hasonló ikonokkal jelzi a gonoszokat), vagyis van fedezékharc, ellenfeleinket befoghatjuk, de a precíziós célzásra is van lehetőség. Nagy eltérés, hogy itt már a ma megszokott regenerálódó életerőt alkalmazó rendszert használják, szóval nem kell medvetalpat falni, whiskey-t hörpölni a gyógyuláshoz – elég, ha kis ideig nem kapunk be újabb sebzést.

Maga a harc elég gyorsan megy, ellenfeleink két puskalövésnél, vagy három-négy pisztolylövésnél többet akkor sem bírnak ki, ha azt nem szívbe kapják. A haláluk egyébként szemet gyönyörködtető, hisz a GTA IV-ben megismert Euphoria fizikai motor dolgozik a programban, kiegészítve némi western-ízzel (a fickó mindig olyan bukfenccel esik le az erkélyről, a lovat mindig sikerül karikára bukfenceztetni). Fegyverek közül egyelőre csak az említett kettőt láttuk – no meg a kést – de Benék egy egész seregnyi más pusztító eszközt is ígértek, köztük a western-filmek aduászát, a Gatling gépágyút.

LOVAGLÁS ÉS HALÁL

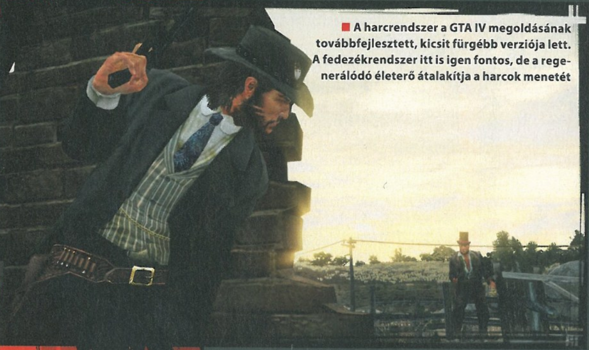
Miután sikerült megmenteni a hölgyet, ő az – egyelőre nem létező – átvezető videóban a sheriffel visszatér a városba, és mi magunkra maradunk a megint kihalt városkában. Illetve dehogy – egy füttyentés, és máris mellettünk terem lovunk. Pontosabban: aktuális lovunk, merthogy a vadnyugat minden paripáját elköthetjük (akár az épp használatban levőket is), még vadlovunk is lehet; feltéve, ha sikerül szorgos munkával lasszózás után betörni is. Minden ló más és más tulajdonságokkal rendelkezik, „használattól" fejlődnek is, de még a legjobbak sem tűrik például jól, ha egy kaktuszmezőn akarjuk őket áthajtani, vagy ha egy kígyó beléjük mar (a térkép mellett amúgy kis kék kijelző mutatja staminájukat, ez akkor számít, ha sarkantyúzni akarjuk őket).

A visszaút Armadillo városába minden, csak nem eseménytelen. Itt mutatkozik be a Red Dead Redemption talán legnagyobb újítása, a véletlenszerűen generálódó kis küldetések serege. A rövid, háromnégy perces lovaglás alatt láttunk prérifarkasok által megtámadott lányt, egy lovas banditák által üldözött kereskedőt és egy, az út szélén kesergő öregasszonyt. Ugyan mi nem törődtünk velük, de mindegyik egy kis küldetést jelent, megannyi lehetséges kimenettel. Némelyek egyszerűek (lelövöd a farkasokat, vagy nem), mások kicsit összetettebbek (megvéded a kereskedőt, vagy a banditák mellé állsz, vagy megvárod, ki győz, és attól veszed el a zsákmányt), de mindenhol teljesen szaba-

Halott szem

A Red Dead Revolver egyetlen igazi öröksége a Redemptionben a Dead Eye nevű speciális képesség, ami egyfajta időlassítást jelent. Ezt itt is megkapjuk, méghozzá két verzióban. Az egyiket bármelyik fegyverrel elsüthetjük, ekkor szimplán lelassul az idő, és egy lövést lesz időnk kényelmesen becélozni. A másik Dead Eye csak a hatlövetűvel süthető el, itt a lelassult ellenfelekre „festhetünk" legfeljebb hat célkeresztet, és amikor újra normális sebességre ugrik a világ, villámgyorsan kilőjük a célokat.



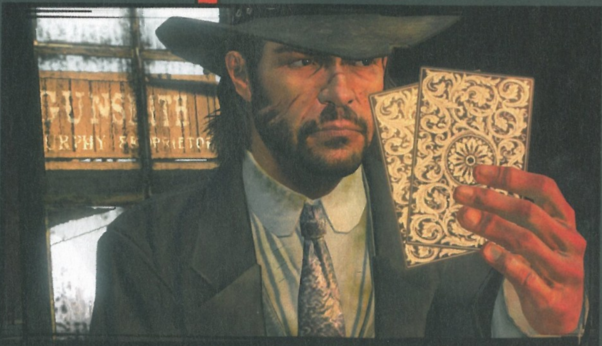


■ **A harcrendszer a GTA IV megoldásának továbbfejlesztett, kicsit fürgébb verziója lett. A fedezékrendszer itt is igen fontos, de a regenerálódó életerő átalakítja a harcok menetét**





■ **John Marston nem egy angyali fiú, a játék során lesznek kegyetlen döntések is...**





don dönthetsz. Döntéseid következményeit egy hírhedtség-mérőn láthatod, ennek állásán múlik majd, hogy például a városokban egyes karakterek miként viszonyulnak hozzád. Nyilván, ha kiirtottál egy várost, akkor azon túl, hogy ott elbukszegy csomó küldetést, plusz meg kell küzdened a rendfenntartókkal is, a környező településeken sem számíthatsz meleg fogadtatásra.

A COLT AZ ÉN TÖRVÉNYEM

Ezen apró kis küldetések csak a fűszert jelentik a játékon, amely rengeteg mellékes elfoglaltságot kínál az amúgy is hosszú-hosszú történet mellett. Sőt, nem hogy sokat, de a legtöbbet valamennyi Rockstar-játék közül. A leölt farkasokat megnyúzhatod, lesz lehetőség az aranykeresésre, a kocsmában lehet versengeni ivásban, kártyában és pókerben, az egyik bolt mögött pedig komoly pénzeket lehet nyerni a késsel-gyorsan-csapkodok-az-ujjaim-között játékban (aki ennek tudja precíz magyar nevét, írja már meg nekünk!). Lehet lovakat idomítani és tanítani, mehetünk vadászni – sőt, teljes ökológiai szimuláció van, tehát ne csodálkozz, hogy ha a meglőtt bölényt kergetve megjelenik egy, a vérszagtól fellelkesült medve is... Természetesen foglalkozhatunk keresett gazfickók elkapásával, vívhatunk pisztolypárbajt a főúton, megvédhetünk tanyákat a védelmi pénzt szedő bandáktól, utánanézhetünk mindenféle legendáknak – egyszóval megkapunk minden hangulati elemet, amit a filmekből ismerhetünk. (És mindezt többen, multiplayerben is átélhetjük, rengetegféleképpen!)

Miközben Ben játszik tovább, elmeséli, hogy a jó öreg Rockstar-hagyományok szerint a hatalmas játéktér (nagyobb, mint San Andreas; szinte Fallout 3-érzést keltően gigantikus a táj) három



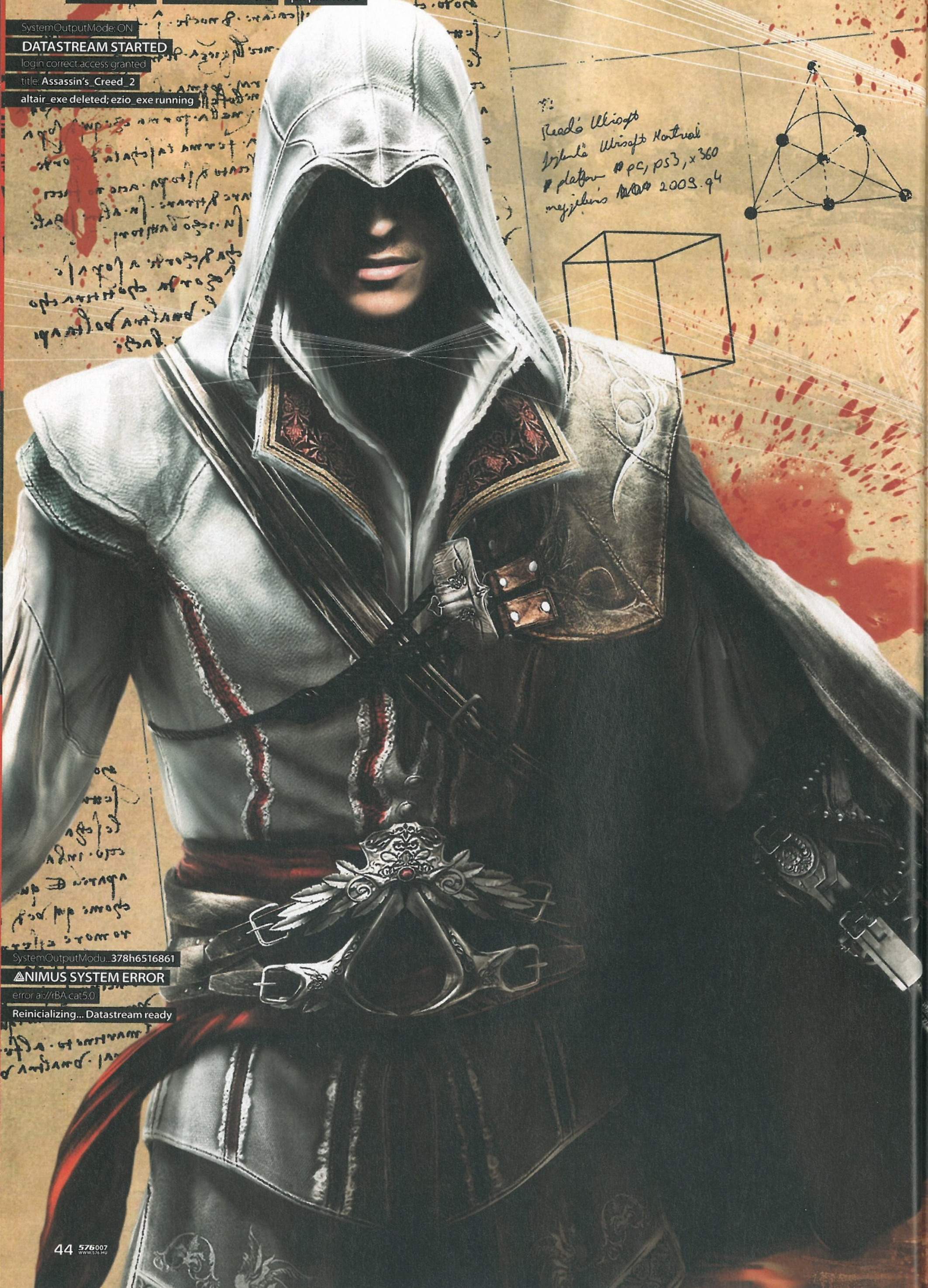
nagy zónára lesz osztva, a közlekedés pedig sokféleképpen lesz megoldható: gyalog és lóháton, menetrendszerinti postakocsival, esetleg vasúttal. Az első terület a – Mexikó és Amerika közti – határvidék, napszítta vidékkel, szúrós növényekkel, a második a Mexikói rész, a maga vöröses hegyvidékével, a végső pedig az északabbra levő préri, erdőkkel, folyókkal és a bölénycsordák maradékával.

A maradék fél órában látok még két izgalmas küldetést (menekülés egy ekhós szekéren, halomra lőve a bakról az embereket; vonat megvédése a mindenhonnan özönlő lovasoktól), megannyi csodálatos vidéket, és egy tényleg élő világot. A városba beérkező lovasok lepattannak lovukról, kikötik azt a kocsma elé, és bemennek inni egyet. A lomhán lovagló cowboyok barátságosan köszönnek, ha mellettünk vezet el az utunk. A kanyonok csöndjét hirtelen felzavarja egy füstfelhőt húzó vonat; vagy épp coyote-falka támad egy csikóra; vagy távoli robbanás jelzi, hogy dolgoznak a bányában; vagy keselyűraj jelzi, hogy leszámolás volt egy farmon. Él körülöttünk a világ, ez a hatalmas, fantasztikusan berendezett világ!

Biztosan vannak technológiailag fejlettebb játékok (bár a Red Dead Redemptionnek nincs szégyellnivalója e téren, főként az elmosás effektjét használják parádésan), de egy biztos: hangulat és játékmenet szempontjából nagyon nehéz a Rockstar, akármelyik Rockstar fölé kerekedni. A Red Dead Redemptionnek pedig van még egy előnye: olyan erős, olyan intenzív western-hangulat árad belőle, amit filmvásznon is rég nem láttunk. Nálunk pedig ez már bőven elég! ■

Régi mese

Az első Red Dead-játék története igen hányattatott volt. A Capcom dolgoztatott a PS2-es játékon pár évig egy amerikai csapatot, de hiába a japánok által megírt forgatókönyv, valahogy nem akart összeállni nekik a dolog – így aztán vevőt kerestek a projektre. Végül a Rockstar jelentkezett be, és fejlesztőstül együtt megvették az egészet. A többi, ahogy mondani szokták, történelem: a programból kiirtották a hibákat, beleraktak egy csomó vért és elkészítették az Xbox-verziót is – aztán örültek a másfél milliós eladási adatoknak. A második rész már teljes egészében a fejlesztők – ma már Rockstar San Diego néven futnak, de ugyanaz a banda – elképzelése alapján készül, így kaphatott a Redemption nyílt vidéket, mellékes elfoglaltságokat és minden eddiginél több hangulatot!


SystemOutputMode: ON
DATASTREAM STARTED
login correct.access granted
title: Assassin's_Creed_2
altair_exe deleted; ezio_exe running
Kiadó Ubisoft
Fejlesztő Ubisoft Montreal
platform pc, ps3, x360
megjelenés 2009.
SystemOutputModu...378h6516861
ANIMUS SYSTEM ERROR
error ai://rBA cat5.0
Reinicializing... Datastream ready

Assassin's Creed II

[ÍRTA W]

MEGJÁRTA DAMASZKUSZT, VÉGIGLOVAGOLTA A SENKIFÖLDJÉT, BEBARANGOLTA AKKÓT, KERESZTESEKET KASZABOLT JERUZSÁLEMBEN A SIRATÓFALNÁL, ÉS EGY HATALMAS ÖSSZEESKÜVÉSSEL SZEMBEN IS FELVETTE A HARCOT. MILYEN MAGASSÁGOKBA JUTHAT EZEK UTÁN MINDEN IDŐK EGYIK LEGSIKERESEBB BÉRGYILKOSA? SOSEM FOGJUK MEGTUDNI, HISZ ALTAIR EZÚTTAL A HÁTTÉRBEN MARAD: A STAFÉTABOTOT ÁTADVA NEVELI KI A BÉRGYILKOSOK KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓJÁT, ALAPOSAT TEKERVE AZ IDŐ KEREKÉN, A KORAI KERESZTESHÁBORÚK IDEJE UTÁN MOST A RENESZÁNSZ ITÁLIÁBAN FOLYTATVA AZ ÉVSZÁZADOKON ÁTÍVELŐ MISZTIKUS TÖRTÉNETET!







Altair tehát a múlté – ami hihetetlenül bátor lépés az amúgy ilyesmire mostanában nemigen kapható Ubisoft részéről. Az utóbbi évek egyik legemblematikusabb, legismertebb hősét leváltani nem tűnik talán ésszerű lépésnek, pedig éppen a józan ész parancsa döntött. Mert hiába adtak el vagy ötmillió darabot a hamarosan sorozattá érő Assassin's Creed első részéből, a rengeteg elégedett kuncsaft mellett sokan csalódtak is; ki kisebbet, ki nagyobbat. A főhős és a korszak lecserélése tökéletes válasz lehet mindkét tábornak, hisz előbbieknek elég ismerős dolog marad, az utóbbiak számára pedig fontos indíték lehet az újabb beruházásra a szintén tömérdek változtatás. A tökéletes folytatás? Papíron, egyelőre igen. Nem meglepetés, hisz az Assassin's Creed megjelenésekor tisztán látszott: kellő munkával, kellő elszántsággal ebből valami tényleg fantasztikusat, tényleg maradandót is ki lehet hozni. A Ubisoftnak pedig szüksége is lenne erre, hisz az utóbbi években a nagyobb projektjeik egy része körül nincs minden rendben. Igaz, a bakfis-korosztálynak belőtt Imagine-széria biztosan termeli ki az újabb és újabb dollárkákat, de például az ötödik Splinter Cell már évek óta a fejlesztői pokolban tanyázik, az I Am Alive körül is csak a balhékról hallani, és persze az sem felejthető, hogy a gyönyörű, de tartalmatlan Prince of Persia is ordenáré nagyot bukott a tavalyi év végén. Ám a francia eredetű cég nem adja fel, a kreativitás zászlaját továbbra is a magasba emelve álmodik nagyot – például egy masszív, minden szempontból fejlődő, önnön hibáit javítani kívánó Assassin's Creed folytatást, tovább bonyolítva jelen generáció egyik legjobban várt sorozatának történetét.

RENESZÁNSZ EMBER

Lesz is hol, az egyelőre alcím nélküli Assassin's Creed 2 az előzetes pletykákkal ellentétben se nem a francia forradalom, se nem a modern kor idején folytatja – a múltbéli kalandozás marad, a helyszín és

Velencei látnivalók

A maximális élethűséget a Ubisoft nagyon komolyan gondolja, a preprodukciós fázisban egy kisebb különítmény napokon át járta a játékban is szereplő történelmi városokat, menet közben közel tízezer képet csinálva azért, hogy a lehető legélethűbben jelenjen meg Ezio világa.

SZENT MÁRK-SZÉKESEGYHÁZ





CANAL GRANDE





CANALETTO





RIALTÓ-HÍD









Da Vinci barátsága nem csak a puccos találkozók alatt, de gyilkolászás közben/után is hasznos dolog – Ezio ezt pedig ki is használja a történelem első repülő alkalmatosságával, amely mindenkinek ismerős lesz da Vinci legendás jegyzetfüzetéből. A fura szárny inkább siklik, semmint ténylegesen repked, ez viszont pont elég ahhoz, hogy Ezio csöppet sem diszkréten átrepüljön Firenze felett, miközben társai alulról házakat felgyújtva gondoskodnak a felhajtó erőről.

Az egek ura

animus.system.extra
da.vinci.exe extracting
abstergo industries patent no. 1244-429

> BOLDOGOK, AKIKNEK A FÜLE MEGHALLJA A HOLTAK BESZÉDÉT.
> LEONARDO DA VINCI

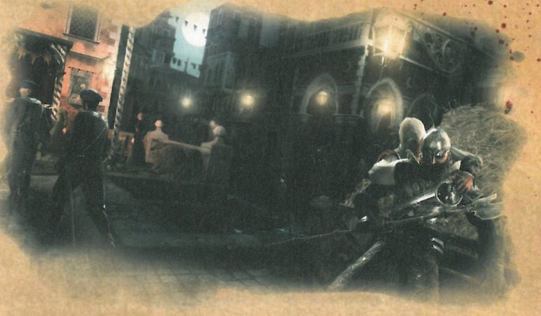
az időpont ezúttal Európa, mégpedig a már említett reneszánsz Itália. „De akkor mi lesz a két főhőssel?" – kérdezi az első részt ismerő derék játékos, tegyük hozzá jogosan. Merthogy az Assassin's Creed két szereplővel operált: egyrészt ott volt a videókból már nagyon régóta ismert Altair, a hasszaszin bérgyilkos, aki a keresztesháború idején ritkította a betolakodók seregeit a távoli Szentföldön. Aztán persze ott volt Desmond is, az eltitkolt főszereplő, a történet elejére bedobott csavar, a nagy meglepetés, a kojimás „Raiden-csapda". Desmond tulajdonképpen az AC-univerzum középpontja, a nem túl távoli jövőben élő, húszas évei végén járó csapos, aki akaratán kívül csöppen az évszázadokon átívelő rivalizálásba, te, a játékos pedig tulajdonképpen a génjeiben tárolt emlékeit ismerhetted meg a konkrét ugrálós-vívós játék során. Annak is csak egy apró, hangyányi részét, az AC temérdek helyen, elsősorban a nagyon fura szájízű lezárásnál ontotta magából a célzásokat a folytatást és a lehetőségeket illetően, egy dolgot szavatolva: Desmond kalandja és a szokásos apokalipszis fölött marakodó két oldal párharca messze nem ért véget.

Altair története viszont jelen állás szerint lehet, hogy igen, az Assassin's Creed 2 nem csak helyszínt és korszakot, de ezzel együtt szükségszerűen főhőst is vált. 1476-ban járunk, Ezio Auditore igazi nemesúr, a firenzei Auditore család örököse és jövőbeni reménysége, élete teljében lévő fiatal – vagyis nem éppen a tökéletes gyilkológép, legalábbis a történet elején nem. Altair gyerekkorától kezdve készült a pályájára, Ezio viszont inkább belecsöppen az eseményekbe. No persze nem épp gyámoltalanul, a kor követelményeinek megfelelő nevelés nem csak az épp virágzó kulturális és tudományos életből csipegetett, de az olyan lovagkori tudásból is, mint a kardforgatás. Erre Ezionak akkor és ott nagy szüksége lesz, a reneszánsz kori Itália ugyan többnyire úgy él az emberek fejében, mint a humanizmus és a tudás bölcsője, de van egy sötét oldala is – a Rómeó és Júliában is tökéletesen ábrázolt, a régi családok közti rivalizálás. Mondjuk ki, a kezdeti maffia: Itáliát nem egyetlen erős kezű uralkodó, hanem hatalmi párharcba bocsátkozó nemesek tartották uralmuk alatt, az Auditore család pedig nem kívánt kimaradni a jóból – vagyis Ezionak bőven vannak ellenfelei. És lesznek is sokan, a hétpecsétes titokként kezelt nagy fordulat, amely Eziót a bérgyilkosok útjára tereli, gyaníthatóan erre a kimondatlan rivalizálásra épül és könnyen kisakkozható, hogy temérdek ármány, cselszövés és nem természetes úton bekövet-

Érdemes jól becélozni a csatornát, mert nem jó, ha ezzel a lendülettel a kőbe csapódunk...







A szénabála már nem csak az esések tompítására és rejtőzködésre jó, de a megfelelő időben elősuttyanva észrevétlenül gyilkolászhatjuk a járőröket, vagy akár az ártatlan civileket is

> AMIKOR A PAPÍR LÁTJA, MENNYI SÖTÉT FOLTOT EJTETT RAJTA A FEKETE TINTA, BIZONY KESEREG; PEDIG A TINTA MEGMUTATJA NEKI, HOGY CSUPÁN AZ ÁLTALA RÁÍRT SZAVAK MIATT ŐRZIK MEG ŐT.
>
> LEONARDO DA VINCI

kező halál szerepel az alkotóelemek között. Ami remek kiindulópont egy böszme nagy mészárláshoz, földön, vízen és levegőben egyaránt.

Az Assassin's Creed maga volt a nagybetűs kettőség, szinte minden szempontból – példának okáért ott van a játéktér kérdése. Az AC hatalmasat lépett előre a bejárható terepet illetően, nem csak annak nagyságát, de kidolgozását nézve is. Stílusában tulajdonképpen egyetlen olyan korábbi képviselő sem akadt, amely ilyen oldalról közelítette volna meg a szabadság gondolatát. Igaz ugyan, hogy a kategória számtalan képviselője álmodott már hatalmas, utcák és épületek rengetegéből álló megapoliszt, de ezt többnyire csak egyetlen síkon tették. Az AC ezzel szemben tovább ment, a vertikalitást, a magasságot is bevonva az egyenletbe. Altair előtt ezzel megnyílt az emeletek és tetők világa – az AC-ben maga a közlekedés is élmény volt: az épületek megmászása, a tetők meghódítása, mind-mind feledhetetlenül diadalmas pillanatok. Ám ez csak a városokra volt igaz, az azok közötti barangolás ennek szöges ellentéte – az üres, és látnivalókat szinte egyáltalán nem tartalmazó, csupán a töltőképernyő eltussolását szolgáló céltalan barangolás a múlté, az AC 2 a játékteret egyetlen nagy szerves egészként kezeli. Ami nem jelenti azt, hogy csak egyetlen városba szorítaná a tizensok órás kalandozást, a második epizód bátran szemezget a reneszánsz kor legismertebb lokációiból, egyetlen hatalmas térképre rántva Firenzét, Velencét, Rómát és Toszkánát, a köztes területet messze nem néptelen, hanem apró települések sokaságát tartalmazó vidékként kezelve (valahogy úgy, ahogy a Mafia első része is tette).

KANÁLIS

Az új helyszín tökéletes választás az AC-nek: ugyan Jeruzsálem és az első rész másik két lokációja is vígan elvolt az épületek tengerében, a XV. századi Itália viszont lubickol benne, szó szerint – az új terep nem csak egymás hegyén-hátán csüngő





többemeletes házakból áll, de az azokat összekötő hatalmas csatornarendszert sem hanyagolja el. Elvégre Velence, Firenze és Róma nem csak a Rialto hídról és a Szent Márk bazilikáról ismert, hanem az épületek alját nyaldosó vízről is. Ezt pedig Ezio és világának többi lakosa is tudja, sőt, ki is használja – a csatornákat komótosan szelő gondolások rengetegében Ezio különösebb fennakadás nélkül úszkálhat, nem csak a mozgás, de a gyilkolás érdekében is. Az AC 2, ha teljesen nem is értelmezi újra az orgyilkosság folyamatát, de számos olyan új lehetőséggel bővíti azt, melyet első alkalommal kénytelen volt kihagyni: ilyen az említett úszás és a víz alól való támadás, vagy éppen a rejtőzködés is. Ezionak erre nagy szüksége lesz, a városok lakosságának megritkítása nem csak látványos folyamat, de hatásos is – elsősorban a hírnevét tekintve, az Assassin's Creed 2 elsüti a legutóbbi Hitman-epizódban már látott, de csak magasabb nehézségi fokon működő rendszert. Mit jelent ez a gyakorlatban? Ismertséget, az egyre romló reputációja miatt a tömeg és így az őrök is hajlamosak lesznek felismerni és a nyílt utcán megállítani, különösen akkor, mikor már a város minden szegletében körözést népszerűsítő plakátok adnak hírt róla. A közhír ilyen formája már pedig nem éppen szerencsés akkor, ha egy, a tömegben elrejtőzni kívánó bérgyilkosról van szó – a reputációt normális szintre tornászni elsősorban az ekkor megnyíló mellékküldetésekkel lehet. Ilyen mellékszál például a szemtanúk legyilkolása vagy lefizetése, esetleg a poszterek eltakarítása, végső esetben a fékeveszett menekülés.

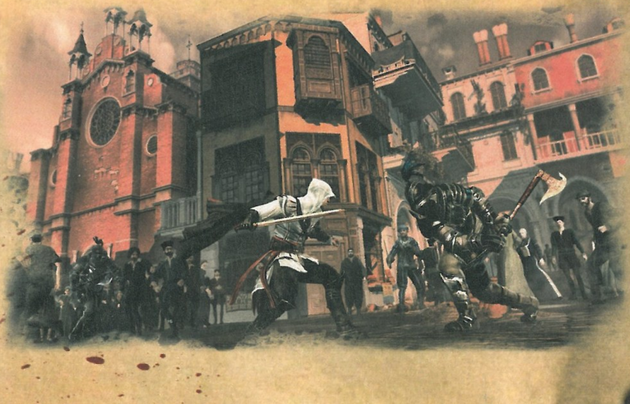
Itália és különösen Velence márpedig bővelkedik a megmászható épületekben, a fehér zászlókkal külön is megjelölt menekülési útvonalakként szolgáló nagy utcákban és sötét sikátorokban, vagy az egyes szigeteket átkaroló hidakban. A víz ráadásul rejtőzködésre is használható, valahogy úgy, mint az ismételten szerepet kapó szénabálák, csak épp korlátozott ideig – értelemszerűen addig, míg Ezio bírja levegővel, ami elsősorban nappal jelent gondot. Az AC 2 viszont már az éjszaka fogalmát is ismeri, az első epizódból érthetetlenül kihagyott játékelemmel bővítve ki a lopakodás lehetőségeit. Ám a rejtőzködés nem minden, Ezio örökké nem dughatja a fejét egy kazalnyi szénába – kénytelen lesz harcolni is.

GÉNIUSZOK

Altair ugyan profi volt a kardforgatásban és bátran vette fel a harcot akár egy kisebb tömeggel szemben is, de messze nem volt olyan agilis és jól képzett, mint amilyennek Ezio ígérkezik. Ezio alapjáraton ugyanazzal a kelléktárral rendelkezik, mint elődje, ami legfőképp a csuklói alá rejtett pengékből áll – merthogy neki kettő van belőle, ami elsősorban barátjának, Leonardo da Vincinek köszönhető. Az AC 2 elvileg nagyobb erőlködés nélkül, megfelelő időzítéssel és átgondolt mozdulatokkal végigvihető csupán ezeket használva, de Ezio más trükköket is bevethet. Például az ellenfelek lefegyverzését, az egygombos irányítással szinte bárki kezéből kikapható az éppen forgatott penge, egy

■ Csata a főtéren? Ne csodálkozz, ha ezek után mindenki arcról felismer majd a városban!

■ Az ellenfeleinktől elvett fegyverekkel teljesen megváltozik a harci stílusunk – az alabárddal például hatalmas körben pusztíthatunk!



Arzenál

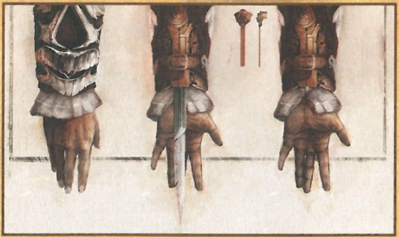
Ezio ugyan nem vérbeli bérgyilkos vagy elit katona, de a két foglalkozás között lavírozva remekül megvan a fegyverekkel. Ráadásul az általa használható kínálat is bővebb, mint Altairé, hiszen Ezio a két rejtett penge mellett kardot, buzogányt, lándzsát vagy akár dárdát is forgathat, speciális támadásokkal és különleges mozdulatokkal többféleképpen is elintézve a rá támadó őröket és ellenfeleket.





> A HOZZÁNK HASONLÓ EMBEREK, AKIK HISZNEK A FIZIKÁBAN, TUDJÁK, HOGY A MÚLT, A JELEN ÉS A JÖVŐ KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGTÉTEL CSUPÁN EGY MAKACSUL ISMÉTLŐDŐ ILLÚZIÓ.
> ALBERT EINSTEIN





A LOPAKODÁST ÉS A CSENDES GYILKOLÁSZÁST kedvelők ezúttal is megtalálják a számításukat, hiszen a rejtett pengét nem csak Altair, de Ezio is előszeretettel használja (és nála ujjhiány sincs). Mindjárt kettőt, Da Vinci eltitkolt találmánya akár két ellenfelet is képes elintézni egyetlen nagy támadással, feltéve, ha sikerül eltalálni a ritmust.

újabb mozdulattal fordítva ellenük a hideg acélt. Ami nem csak kard, de akár balta, csatapöröly vagy dárda is lehet, speciális támadásokkal; dárda esetében például remekül alkalmazható taktika annak pörgetése, egy nagyobb csoportról gondoskodva ezzel. Ezio szinte minden piszkos trükköt bevethet az életben maradás érdekében, beleértve az ellenfelek elvakítását (egy kisebb maréknyi port szórva a szemükbe) vagy egy jól irányzott horgot is. Ugyanis Ezio se nem vérbeli bérgyilkos, se nem katona, nem hord állandóan magánál fegyvert, ezért néha kénytelen lesz az ökleire hagyatkozni. Az AC 2 nem kívánja e tekintetben a porba döngölni a Fight Night-szériát, de tud annyi mozdulatot, ütést, rúgást és fogást bemutatni ahhoz, hogy ideig-óráig életben tartsa hősét, egészen addig, míg az a teljes gyógyulás érdekében fel nem keres egy doktort az egyes küldetések szüneteiben.



A harcrendszer legfontosabb új eleme a lefegyverzés, és megannyi eltérő eszköz használata

És ezzel el is érkeztünk a legkényesebb témához: az Assassin's Creed minden kétséget kizáróan a változatosság hiánya miatt hasalt akkorát (egyesek szemében). Az AC 2 drasztikus változtatásokkal kívánja kiirtani a monotonitást és a sablonszerű előrehaladást – ilyen áthidaló megoldás a nagyon minimális mennyiségű küldetéstípus feltornászása egy tisztességes értékre. Ez a folytatás esetében valahol 16 környékén áll jelenleg, ám a szám csalóka, az AC 2 egyál-



Középkori körkép

Az Assassin's Creed második része nem csak a kort, de az ellenfeleket is lecseréli. A város különböző pontjain őrt álló íjászok, kardosok és lándzsások komolyabb veszélyt kis tömegben nem jelentenek, az elit katonák viszont már igen, mivel képesek Ezio után eredni akár háztetőkre mászva is. A nagy páncélos ellenfelek kétkezi fegyverekkel képviselik a nyers erőt, a fejszések pedig gondolkodás nélkül fésülik át az árnyékos részeket is.

talán nem úgy kezeli a küldetéseket, ahogy elődje vagy stílusának bármelyik képviselője. Hiába tűnik statikusnak a kezdeti kiindulópont – egy célpont meggyilkolása, valaki megvédése vagy épp a menekülés –, az AC 2 menet közben is képes változtatni a dolgokon, eltérő célokat egybefűzve. Példa: Ezio egy helyi úrihölgyet készül meglátogatni, mivel az fontos információk birtokába jutott, ám az asszonyságra az érkezéskor egy kisebb csoport támad rá. Ezio visszaveri a támadókat, aztán párosan menekülőre fogják a dolgot, átszelve a tömegen, eljutva a csatornákig, ahol gondolára szállva szelik a vizet addig, míg biztonságba nem jutnak. Nincs többé céltalan és értelmetlen hallgatózás vagy zsebtolvajlás, van viszont filmeket idéző dinamikájú és jó dramaturgiával meglocsolt, a terepet és a helyzetet jól egymásba gereblyéző tálalás. Az AC 2 jelenleg közel 200 különböző missziót kezel, vagyis elvileg csak nagyon ritka alkalmakkor leszel kénytelen korábban már teljesített feladatokat ismét megcsinálni – a temérdek NPC mindig más és más, a saját érdekeit figyelembe vevő feladatokat zúdít rád, feltéve, ha elfogadod.

De persze ez nem kötelező, a folytatás ugyanúgy meghagyja a szabad barangolás lehetőségét, ahogy azt elődje is tette, de ezt is átgondoltabb formában. Órákat szenteltél a zászlógyűjtögetésre, minden négyzetcentimétert átvizsgálva az elrejtett tárgyakért, de végül üres kézzel távozva? Aggodalomra nincs ok, az AC 2 immáron a játékon belül, újabb mozdulatokkal vagy éppen tárgyakkal honorálja a felkutatott zászlókat, aranyérméket és szobrokat, ténylegesen ösztönözve a terep és a környező világ megismerésére.

Az Assassin's Creed 2 szinte minden szempontból feszesebb tempót és jóval kevesebb üresjáratot kínál, mégis magas szorzóval dobva meg a tartalmi oldalt, de átgondolt és jól megtervezett újdonságokkal és átszervezéssel, csak és kizárólag ott módosítva, ahol arra tényleg szükség volt. A 240 fővel operáló megalomán projectnek erre mindennél nagyobb szüksége van, így lehet az Assassin's Creed második epizódja 2009 egyik legjobban várt címe, amely temérdek igényt kell, hogy kielégítsen. A régi rajongók számára bizonyára már a helyszínváltás és a temérdek új lehetőség is elég lesz, ott van viszont az a cseppet sem maroknyi tábor, amely nem csak innovációt, de komoly előrelépést is vár, monotonitás és ismétlődés nélkül. Az AC 2 jelen állás szerint mindkét oldalnak kedvez, példás folytatással bővítve ki egy méltán ambiciózus és forradalmi eposzt, amely a második nekifutással garantáltan nem ér véget. Viszont hatalmasat lép vele előre, több ponton is olyan megoldásokat vezetve be, melyek különböző játékstílusokat karistolhatnak egybe, egy teljesen új irányba terelve zsánerének fejlődését. Az Assassin's Creed 2 parádés egyveleg, a lopakodást a szabad közlekedéssel és a történelemhű környezettel párosító koktél, amely nagyot üthet – és ha az istenek is úgy akarják ütni is fog, valamikor télen porolva le az Animust, teljes erőbedobással merülve el ismét a humán genom titokzatos világában. ■

12:08:14:09:30
abstergo_security_modul
INICIALIZING 3...2...1...0
breach detected
login incorrect.access denied
animus.system.shutdown
error.code.err0r.code.3rr0r.c0d3.



■ **Ugyanúgy, mint Wolverine, Ezio is halálosabb, ha a levegőből támad**



[ÍRTA **GRATH**]

A KIRÁLY VISSZATÉRT!

MODERN WARFARE 2

[kiadó]
activision blizzard
[fejlesztő]
infinity ward
[platform]
pc, ps3, x360
[megjelenés]
2009. q4

Két éve titkolóznak. Volt persze közben egy másik Call of Duty is, rossz sem volt, de hát azért ma már mindenki tudja: e műfaj mestere az Infinity Ward. Éppen ezért örültünk, amikor a titkolózásban verhetetlen brigád meginvitált minket – és a környező összes országok összes lapjai közül csak minket! – az új Call of Duty első, exkluzív bemutatójára!





A BRAZIL GETTÓBAN ZAJLÓ KÜZDELEM KAOTIKUS ÉS BRUTÁLIS ÉLMÉNY – NULLA PIHENÉS, SZÍNTISZTA AKCIÓ; ÚJRATERMELŐDŐ ELLENFELEK NÉLKÜL

Gondok márpedig adódnak, ha egy csapat egy közel tökéletes játékot készít. Oké, rövidtávon minden rendben, az egész világ őket ünnepli, rajongók milliói töltenek el óraszázmilliókat hetente a játékvilágban. De mi a következő lépés? Mert folytatást kell készíteni, ez nem is lehet kérdéses – ez kell a profitra vágyó kiadónak, ez kell a még jobbat alkotni akaró fejlesztőknek, és természetesen a játékosok is mindig újabb és újabb élményekre vágynak.

MÜNCHEN

Mi ilyenkor az első lépés – és konkrétan, milyen volt az első összejövetel, amin a Modern Warfare 2-t megtárgyalták, kérdeztem Robert Bowlingtól, az Infinity Ward kommunikációs igazgatójától. „Két út állt előttünk: vagy megpróbálunk mindent kicsit még tovább csiszolni, vagy belevágunk valami elszállt reformhadjáratba, és megpróbálunk egy, az eddigi Call of Dutyktól merőben eltérő játékot készíteni. Talán nem meglepő, de az első opció mellett döntöttünk. Nem lesz tehát forradalom, feje tetejére állított játékmenet, sci-fi környezet, szörnyek, vagy bármi más őrült pletyka, amit netszerte lehet olvasni." hangzik a válasza.

Fontos megjegyezni még most, a cikk elején, hogy minden, amit láttunk és minden, amit idézünk, csak és kizárólag a Modern Warfare 2 sztorimódjához – meg a később elemzett Spec Ops különleges játékmódhoz – kapcsolódik, merthogy a multiról szinte semmit nem tudtunk meg; azon túl, hogy ott nagyságrendekkel több fejlődés várható; ami mondjuk a Treyarch-fejlesztette ötödik Call of Duty előrelépései után talán természetes is…

Visszatérve tehát arra a bizonyos legelső gyűlésre, Robert elmondta, hogy hamar eldöntötték, hogy a stílus, a környezet marad az, amit az első Modern Warfare-ben is megkaptunk: nagyjából mai haditechnika, egy különleges katonai osztag, jól felfegyverzett terroristák, turné a világ körül. De persze nem ugyanazt kapjuk meg, csak átfestett ellenfelekkel meg kicsit átalakított pályákkal, közel sem.

AZ EGYETLEN ÁLTALUNK LÁTOTT JÁRMŰVES RÉSZ A HÓSIKLÓKRÓL SZÓLT



Mi is elmondtuk, milliók elmondták – az Infinity Ward legnagyobb erőssége (megint, utoljára kiemeljük: csak az egyjátékos-módról van szó!) a pályakészítés. Ki ne emlékezne a Point de Hoc pályára (sziklamászás, mesterlövészek, árokharc, nyílt területek, mindez egy hatalmas roham kellős közepén) a Call of Duty 2-ből, vagy az olyan különlegességekre a Modern Warfare-ből, mint a mesterlövészes küldetés, a feszült menekülés, vagy az azt követő fekete-fehér, eszelős hangulatú AC-130-as lövöldözés az égből?! A designerek hamar eldöntötték, hogy a Modern Warfare 2-nek épp e téren kell a lehető legtöbbet fejlődnie – azt akarják, hogy minden egyes pálya tényleg emlékezetes legyen, hogy mindegyik egyedi események, fegyverek, jelenetek, eszközök garmadájával lepje meg a játékost!

Ésszerű elképzelés, hisz az előző Call of Dutynak, a World at Warnak a legnagyobb hibáját a teljesen felejthető, olykor egyenesen idegesítő helyszínei jelentették. Persze, az utolsó küldetés tényleg örök élmény, de addig? Csak egy egybefolyó zöldes-barna massza… Na itt ilyen nem lesz, minden pálya (kicsit több, mint az első Modern Warfare-ben) egyedi forgatókönyvre épül, és a bemutatott négy szint alapján ez messze nem csak egy üres ígéret – nem, ezek alapján úgy tűnik, hogy a Modern Warfare 2 változatosabb lesz, mint a sorozat eddigi összes része összesen!

Igaz, ez egész biztosan nem a sztorinak köszönhető. Persze lehet, hogy e véleményünkkel egyedül maradunk, hisz a Modern Warfare is rengeteg díjat kapott történetéért és karaktereiért (maradjunk annyiban, hogy bőven tudtunk volna mindkét kategóriában



A RANDOMGENERÁLT KÜLSŐ MIATT NINCS KÉT EGYFORMA ELLENSÉG A JÁTÉKBAN!

mást ajánlani…). A Modern Warfare 2 története nem sokkal az első rész vége után játszódik; emlékeztek: autós üldözés, kivégzés, majd leszámolás a hídon, elhomályosuló kép… Sem főszereplőnk, Soap, sem mentorunk, Price kapitány további sorsa nem ismert. Legalábbis eddig nem volt az…

KAZAHSZTÁN

Merthogy elindul az első bemutató pálya (az egyetlen, amelyik már gyakorlatilag 100%-ban készen van; tökéletesen fut, minden jelenete játszható, már csak a tesztelésére fordítanak időt), valahonnan a játék közepéről. A Cliffhanger pályacím eredetére már az első pillanatokban fény derül – egy hatalmas jégszakadék alján várunk, valahol Kazahsztán hegyei között, egyetlen társsal: egy komor, szivarozó, mindig hatékony kapitánnyal. Nem, nem Price az, az ő sorsát továbbra sem ismerjük; Soap MacTavish-ről van szó, az első rész főszereplőjéről, akiből az első kaland veteránt faragott, egy katonai pszichológusokat minden bizonnyal elborzasztó metamorfózis során pedig felvette Price személyiségjegyeit is. Amikor néhány F-22 Raptor elhúz a fejünk felett, hogy lebombázzanak egy pár kilométerrel lejjebb levő erődítményt, indul a mi akciónk is.

Először egy vékony peremen kell egyensúlyoznunk, majd jöhet a trükkösebb rész: a vertikális mozgás. Közel sem betonstabil, jégfalú meredélyről van szó, így két jégcsákányunkkal bizony ütemesen kell kapaszkodni (konzolon a két ravasszal, PC-n a két szélső egérgombbal). A falba vert csákányok körül egyre jobban törik-zúzódik a jég, így tényleg nem lehet lazsálni. Úgy harminc méterrel feljebb megpihenhetünk, majd jöhet egy lélegzetelállító ugrás egy szemközti párkányra, ahol a csákányok mellett Soap életmentő vetődésére is szükségünk van a túléléshez. De a sok tériszony-gerjesztő jelenetnek egyszerre csak vége, hisz fent vagyunk a csúcson, a szűz hó és a fülsüketítő fagyos szél birodalmában. Soap mutatja az utat egy orosz bázis felé. Az út során két járőrpárost is el kell tennünk láb alól – Szappan kapitány visszaszámol, és egyszerre lőjük fejbe a rosszarcúakat. Mint az Army of Two-ban, csak mindenféle idegesítő extra kameranézetek nélkül.

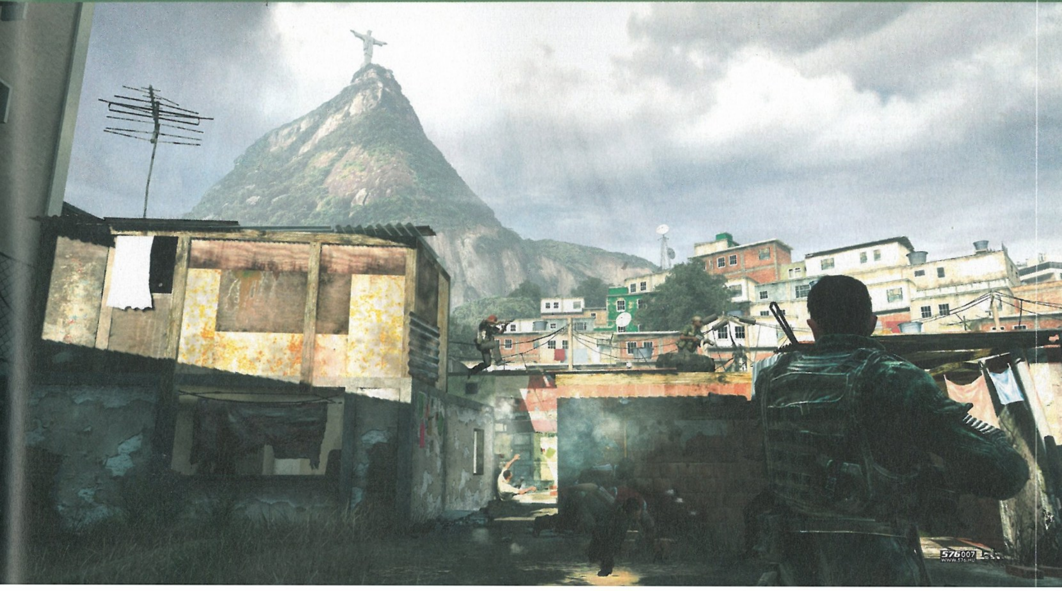
A bázisra, a hatalmas repülőtérre érve már nem ilyen egyszerű a dolgunk: Soap egy irdatlan nagy puskával fedez minket egy hóbucka mögül, míg mi elvégezzük a feladatunkat. Vagyis robbanószert pakolunk az üzemanyag-feltöltőkre, és letöltünk egy adag információt a közeli

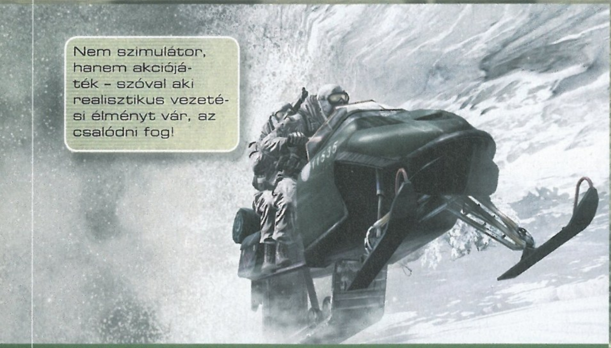
MULTIPLAYER? LESZ!

Noha a játék multiplayer porcióját csak nyáron mutatják be, és Robert is igen szűkszavú volt, pár információt sikerült begyűjtenünk. Egyrészt természetesen marad a szintlépős, kihívásokkal és különleges képességekkel, azaz perkekkel teli játékmenet, és a játékosok száma sem növekszik meg jelentősen (már konzolon; PC-n ugye azt állítunk be, amit akarunk). Sokak számára öröm lehet, hogy a járművek kikapcsolhatóak lesznek minden platformon, ráadásul terveznek bónuszt azok számára, akik jó eredményt értek el az eredetiben – konzolon ez ugye felhasználónévhez kötött, PC-n még kérdéses a dolog. Lényeg a lényeg: a játékmenet itt sem változik, de a körítés, az extrák tekintetében itt hatalmas előrelépésre számítunk. És rákérdeztünk, hogy például hóviharra épülő pálya elképzelhető-e multiban; Robert szerint „minden elképzelhető", de azzal a nem-mondhatom-meg-nyíltan-de-igen mosollyal mondta mindezt, amit egész jól ismerünk már… Legkésőbb nyáron minden kiderül, már csak azért is, mert egy bétateszt megint esélyes!



A RIÓI KÜLDETÉS SORÁN A CIVILEK SINCSENEK BIZTONSÁGBAN – DE HALÁLUK NEM JELENT GAME OVERT (BÁR ACHIEVEMENT LESZ AZ ÓVATOSAKNAK)





Nem szimulátor, hanem akciójáték – szóval aki realisztikus vezetési élményt vár, az csalódni fog!

ÉLMÉNY NÉZNI, AHOGY A MINKET KERGETŐ KATONÁK FELBUKNAK A SIKLÓVAL!

rádiótoronyból. Persze a dolgunk nem ilyen egyszerű, hisz a bázis tömve van katonákkal. Lehet persze gránáttal-gépágyúval bátran menni egyenesen is, de sokkal hangulatosabb, ha inkább a szupermodern fegyverünk oldaláról kihajtható szívdobogás-detektorra váltunk, és a szörnyű, alig pár méteres látótávolságot engedő hóviharban elbújva, már-már Snake-ként vagy Sam Fisherként, némított fegyverrel, fedezéktől fedezékig sasszézva haladunk előre. (És hogy az Alien-filmek mozgásérzékelőjét idéző kütyü multiban is használható lesz-e? Robert szerint „hát megígérni nem tudjuk, de nyilván megpróbálkozunk vele!")

Miközben mi töltjük az adatokat, addig a kapitányt elfogja úgy húsz katona – itt megint csak rajtunk múlik, hogy miként tereljük el a rosszarcúak figyelmét; a szimpla harc mellett például odavághatunk egy gránátot egy Mig alá, vagy idő előtt aktiválhatjuk az imént felszerelt robbanószert. Lényeg a lényeg, a kapitányt kihúzzuk a slamasztikából, és jöhet a menekülés szakasza – az eredeti tervekben szereplő osonás helyett egy óriási, nyílt repülőtéren , száznyi ideges kazah terrorista gyűrűjében. Füstölő Migtől ládakupacig rohanunk, ultramodern fegyverünket lőszerhiány miatt AK-ra váltjuk, eszeveszetten küzdünk, és valahogy sikerül eljutnunk a reptér végéig. Itt sincs nagy nyugtunk, hisz ellenfeleink már nem csak gyalogosan, de motorizáltan is ránk támadnak – lánctalpas hósiklókkal. Soap a csákányaival a pilóta torkánál fogva szabadít fel egy ilyen gépet, mi egyszerűen lelövünk egy sofőrt, majd felpattanunk az apró gépre, és már siklunk is le a ránk várakozó helikopterig. Néhol ritkás erdőn kell átvágni, máskor egy szem – igaz, automata – pisztolyunkkal kell levadászni a körülöttünk acsarkodó ellenfeleket; az utolsó rész pedig egy sokszáz méteres meredek lejtő, a végén egy ugyancsak impresszív ugratóval.

Huh, alig húsz percről, egyetlen küldetésről van szó, de így is szinte beleszédül az ember a rengeteg eltérő játékelembe, amit sikerült idezsúfolni. Van itt lineáris rész, és van teljesen szabad, nyílt játéktér. Mászás, futás, osonás. Néha egyedül megyünk, máskor egy társunkkal. Gyalog vagy géppel. Rejtőzve, vagy elkeseredett tűzharcban. Egyszer a Metal Gear Solid jut az eszünkbe, másszor a Crysis. Vagy akár az Army of Two, esetleg a Bond-filmek. És hogy mi a zseniális mindebben (merthogy eltérő dolgokat bárki egymás mellé tud pakolni tonnaszámra)? Az, hogy mindezen folyamatos vibrálás, változás közben a Modern Warfare 2 végig eltéveszthetetlenül Call of Duty tud maradni!

A demópálya végén Robert lekapcsolja a hangfalakat, és prezentál egy másik havas pályát, egy olyat azonban, amely teljesen más stílusú. Nincs hóvihar, csak lassú havazás, a felkelő nap szépen bevilágítja az erdőt. Apró csapatunk feladata itt egy falu felszabadítása, és lesz részünk mesterlövészkedésben és igen durva szobáról-szobára zajló közelharcban is. De alig tudunk figyelni, hisz Robert elkezd mesélni a játékról. Kiderül például, hogy az előző játék végén kicsinált Zakhaev helyét egy minden ideológia nélküli őrült gonosztevő, Makarov vette át a terrorszervezet élén, akinek minden vágya a pusztítás és a káosz. Ellene fogunk küzdeni, a Taskforce 141 nevű különleges osztag tagjaként. (Ezen osztag mintája a létező Taskforce 121 volt, amely csapat például anno Szaddam Husszeint is elfogta.) A szokványos Call of Duty-recept szerint több karaktert is irányíthatunk a játék során, a két fő szál a volt Szovjetunió kaotikusabb országaiba, illetve Dél-Amerikába repít minket. A Modern Warfare 2 hozza elődje ide-oda ugráló történetszövését, és várhatóan ismét kapunk egy visszaemlékezés-féle küldetéssort is.



Ezek a pajzsos katonák ellenfelek; a(z egyik) játékos karaktert a kép jobb felső szélén láthatjátok!

AFGANISZTÁN

Miközben Robert áttér a játék technikai újításaira, betölti a harmadik pályát is, Afganisztánt. Itt egy hatalmas kősivatag tárul elénk, amelyet addig kell kutatnunk, amíg rá nem bukkanunk egy szakadékra: a vörös szikla szinte vakító a napfelkeltében, a mélyben pedig egy hatalmas kékeszöld folyó zubog tova. Itt a szakadék szélébe vágott meredélyeken kell leevickélni, aztán egy hatalmas, az Iron Man-film elejét idéző barlang-

COD VAGY NEM COD?

Jelenleg a játék címe mindössze Modern Warfare 2 – de megjelenésig ez minden bizonnyal változni fog. Ahogy Robert elmondta, nincs semmi bajuk az egyébként általuk teremtett márkanévvel, csak hangsúlyozni szeretnék, hogy ez a Modern Warfare folytatása, és semmilyen kapcsolatban sincs a World at War epizóddal (emlékezetes, hogy az Infinity Ward orbitálisan összebalhézott az azt készítő Treyarch gárdájával). Igaz, ezt tagadni nehéz lenne, hisz a főmenü szinte az utolsó pixelig megegyezik az első Modern Warfare menüjével; a picit másként festő katona mellett az egyetlen különbség az Infinity Ward logója melletti négyes szám – ez a MW1-ben hármas volt. Így jelzi a cég, hogy lehet, hogy az Activision nyomására más is készíthet Call of Dutyt, de szerintünk ez a negyedik része a sorozatnak...

MODERN WARFARE 2



A lézercélzók multiplayerben külön élményt jelentenek majd – bár osonni, lapulni tuti nem lehet majd velük!

A SZTORIT VÉGIGKÖVETŐ, "TELJES" KOOPERATÍV-MÓD HELYETT KIS DÓZISOKBAN KAPJUK MEG EZT A LEHETŐSÉGET

rendszerben kell helytállnunk – és aztán jöhet az a földalatti bázis a folyó másik oldalán, ami tulajdonképpeni célunk.

Robert demózza a csak félig kész szintet – még ellenfelek sincsenek. Mint mondja, a legtöbb pálya jelenleg ebben az állapotban van, azaz a geometria, a pályaterv kész, a speciális effektek (mint a tűző nap, a hóvihar és ehhez hasonlók) a helyükön vannak, és most a benépesítéssel, scripteléssel vannak elfoglalva. Megtudjuk, hogy az új játékmotor legfőbb újítása, hogy mindent a lemezről, menet közben tölt be, így sokkal nagyobb pályákat kapunk, amelyek ráadásul sokkal részletesebben vannak berendezve, mint az első Modern Warfare-ben (vagy az ugyanazt az engine-t alkalmazó World at Warban).

Szintén kiemelendő, hogy konzolon ezúttal mindenütt és abszolút folyamatosan – egy sokkal dinamikusabb bevilágítási rendszer mellett is! – hozni tudják a 60 képkocka/másodperces képfrissítést. Mint Robert elmondta, PC-n természetesen ilyet nem tudnak garantálni, de a gépigény nem növekszik radikálisan a két évvel ezelőttihez képest. Ezt követően kicsit elmegyünk technikai irányba, megtudjuk, hogy a legújabb csodaeffekt neve detail-mapping, amellyel a karaktereket és a fegyvereket sikerült minden eddiginél részletesebben megalkotni. És ez nem csak kamu, hisz ugyan a régi fegyverek túlnyomó része visszatér, szinte ordító a különbség a régi és az új AK-, vagy MP5- vagy P90-modellek között. Ráadásul az extra kütyük működésén is fejlesztettek, a holografikus ACOG lézertávcső például már teljesen valósághűen működik, azaz csak bezoomoláskor látszik a célzófény; ráadásul a megfelelő fényben a hanyag kezelés miatti zsíros ujjlenyomatok is látszanak... Mindenképpen jó húzás, hogy ezúttal ellenfeleink is erősítik fegyvereiket, így aztán amikor felveszünk egy fegyvert, azon ugyanolyan eséllyel lehet dupla tár, távcső, jobb markolat, támaszték, gránátvető – vagy akár a szívhangmérő is!

A karakterek is hasonlóképpen változatosak; noha nem olyan lehengerlően realisztikusak, mint mondjuk a Crysis vagy a Killzone 2 figurái, de mindegyik másként néz ki. Ennek egy napszemüveg lóg a sisakjáról, annak különleges öve van, és gázmaszkból is láttunk vagy háromfélét. Ennek persze úgy alapból nem sok értelme van (az mondjuk szép, hogy nem százasikreket fogunk lőni), de gyakorlatilag biztos, hogy ez majd vár ránk multiban is, és végre teljesen egyedi figuránk lehet! Ezt persze Robert nem erősítette meg, csak egy hatalmas vigyorral mondta, hogy „majd meglátjuk". Érdekes egyébként, hogy egy csak a karaktermodellek megfigyelésére szolgáló pályán látunk egy búvárt is szigonypuskával. Nyilván nem árulta el Robert, hogy lesz-e vízalatti, vagy

> A végtelen számban újratermelődő ellenfelek hiánya remek „újítás", már nagyon rég szerettük volna ezt nélkülözni!

legalábbis részben vízalatti küldetés, de ezek után ez azért eléggé adja magát (már csak azért is, mert a kedvcsináló videóban mintha egy tengeralattjáró is feltűnne...). Arra viszont nem igazán látunk magyarázatot, hogy az egyik pálya neve miért volt International Space Station, azaz Nemzetközi Űrállomás – majdnem biztosak vagyunk benne, hogy ott nem jó ómen lövöldözni. Az első helyszínen bemutatott hósikló mellett más használható járművet egyelőre nem láttunk, de Robert kis mosolyaiból, sokatmondó hallgatásaiból arra következtetünk, hogy minden eddiginél többet töltünk majd kormány mögött – no Halóba azért nem megy át a dolog, de mi három-négy, természetesen teljesen eltérő járműves szakaszra azért számítunk...



A HÓVIHAR TELJESEN MÁS JÁTÉKÉLMÉNYT KÍNÁL, MINT BÁRMELYIK EDDIGI COD

BRAZÍLIA

Robert végez az afgán pályával, a fegyvermúzeummal és a karakterek bemutatótermével, és jöhet egy pillantás a dél-amerikai helyszínre. Mégpedig Rio de Janeiro az, ott is a szörnyű nyomornegyed, a Favella. A küldetés nyugisan indul: kocsinkkal követünk két beépült ügynököt, akik megpróbálnak üzletelni egy ismert fegyverkereskedővel – tőle származott ugyanis néhány különleges lőszer a Közel-Keleten, amit az előző pályán találtunk. Az álca azonban nem jön be, a fickó nem csak az ügynökökkel végez, de a sofőrünket is arconlövi – az üveg berobban, a kocsit legalább annyi vér lepi be, mint mikor Vincent Vega agyonlőtte Marvint, az autó pedig elszabadulva vágódik egy furgonba. No de nincs sok idő lacafacázni – irány a fegyverkereskedő, akit érdemes lábon lőni, hisz információra van szükségünk, nem pedig trófeára (érdekes viszont, hogy egy véletlenül kivégzett civil nem jelenti a pálya végét).

> Multiplayer tekintetében több a kérdés, mint a válasz, de egy dolog teljesen biztos – fantasztikus lesz, mint minden CoD-ban!

Amint ez megvan, jöhet az általunk látott két órás bemutató legvadabb, adrenalinnal legátitatottabb része: amint felküzdjük magunkat a nyomornegyed tetejére. Jobbra a csodálatos kilátás Rióra, balra a hatalmas Jézus-szobor, előttünk pedig egy labirintusszerű, lepusztult városnegyed, teli bandatagokkal és egyéb agresszív elemekkel. És itt tűnik fel először, hogy a régi Call of Duty-átoknak vége – nincsenek többé folyamatosan özönlő ellenfelek, nincs többé scripteket mágikusan beindító láthatatlan vonalak! Az ellenséget egy dinamikus mesterséges intelligencia vezérli, ami ugyan a Turing-teszten fél pillanat alatt megbukna, de egy akciójátékban pazar munkát végez. Ellenfeleink reagálnak ránk, manővereznek, és mivel nincs folyamatos utánpótlásuk (néha majdnem mindegy, annyian vannak – de ekkor is elfogynak!), kicsit jobban védik magukat. Robert nem küzdi végig a pályát, hisz az elég sokáig eltartana, de azt elmeséli, hogy a következő küldetés egy eszelős hajsza a hegynek le (a hegy másik oldalán, tehát nem spóroltak a munkával), ami elmondása szerint még vadabb, még pergőbb élmény. Sajnos több helyszínt nem

GULAG SHOWERS – AZ ELSŐKÉNT BEMUTATOTT SPECIÁLIS KOOPERATÍV PÁLYA CSAK HÁROM TEREMBŐL ÁLLT



A rohampajzsokat mi is használhatjuk, és melléjük nem csak pisztolyokat, de gépfegyvereket is használhatunk.



TWITTERKAMPÁNY

Februárban indult a lehetőség (twitter.infinityward.com), hogy egyetlen kívánsát elmondhattál a MW2-vel kapcsolatban. A sztorimóddal kapcsolatban a legtöbb kérés a havas pályákra, egy kooperatív lehetőségre és statisztikák vezetésére vonatkozott, de ezeken felül Robert megemlített még párat az érdekesek közül (azt nem kommentálta, hogy a megjegyzések közel 10%-a a Treyarch-ot szidta). Voltak, akik Godzillát követelték főellenségnek, mások japán vagy éppen kenyai helyszínt akartak, egy igen specifikus kérés pedig arra vonatkozott, hogy ha lehet, Belgium egy városára dobjanak le egy atombombát. Sokan kértek több vért és csonkolást, valamint egy női karaktert, és meglepően nagy tömeg akarja a World at War zombimódját itt is viszontlátni. Ami pedig a multit illeti, az alakítható karakterek tűntek fel legtöbbször – és mit tesz isten, ezt tudja a játék…

mutatott meg Robert, de a küldetésválasztóban azért láttunk egyet s mást. Az űrállomásról már megemlékeztünk, de a címek alapján fogunk még küzdeni olajfúró-tornyon, egy brazil nagybirtokon és egy kastélyban is – a Roadkill cím pedig számunkra egy tankos küldetést valószínűsít. Ráadásul egy újabb fekete-fehér, égből lövöldözés is lesz!

GRÚZIA

Már így is sokat láttunk, de Robert beígérte az extra játékmód bemutatását – mint ahogy én is a cikk elején. Úgyhogy következzen a Spec Ops-mód, egy különlegesség két játékos számára. Ezek kisebb-nagyobb különálló küldetéseket jelentenek, melyeket vállvetve küzdhetünk le. Vannak köztük egyes csaták, melyeket a sztorimódból emelnek ki, de lesznek teljesen különállóak is. Mint Robert elmondta, még nem tudják, hogy mennyi hangsúlyt fektessenek e játékrészre, ez ugyanis a játékosok reakciójától függ. Mi nem vagyunk ilyen bizonytalanok: a legvadabb akciójelenetek, két játékos számára, toplistákkal kiegészítve? Tuti siker…

Az egyetlen Spec Ops pálya, amit bemutattak, a Gulag Showers névre hallgat – és nomen est omen, egy lepusztult munkatábor még lepusztultabb fürdőterméről van szó. A pálya robbantással kezdődik (a robbanás pár pillanatra időt is lassít), majd mindössze három apró termet kapunk. Először csak néhány gyatra gyalogos támad, a második teremben már az erkélyen is vannak, ezt követően pedig golyóálló pajzsos fickók rontanak a terembe (természetesen ezt is használhatjuk, és a Rainbow Six-sorozattól eltérően itt nem csak pisztolyt foghatunk mellé!). Alig pár perc, de végig eszelős küzdelem – már előre látjuk, hogy ezzel a játékmóddal hosszú-hosszú órákat fogunk eltölteni.

Ez persze az egész Modern Warfare 2-re igaz. Bennünk is sok kérdés kavargott a bemutató előtt – hosszasan beszéltünk róla (ironikus vagy sem, online Modern Warfare-csaták közben), hogy vajon mi újat tudnak hozni a sorozatba. Nem jutottunk sok mindenre. Robertet is megkérdeztem, vajon mi volt a rajongók legtöbbször kérelmezett vágya a Twitteren zajlott közvéleménykutatás alapján (lásd külön). Nevetve mesélte, hogy az egyjátékosmódot tekintve a több százezer (!) beérkezett kívánság közül a legtöbben havas pályát, kooperatív lehetőséget és statisztikák vezetését kívánták. Egyfelől csupa olyan dolog, amit ők is terveztek (igen, multiban és sztorimódban is millió statisztikát számol majd a játék!), másrészt ebből is látszik, hogy egyszerűen túl jó játékot alkottak az első résszel – tulajdonképpen két év alatt senkinek nem jutott eszébe olyan forradalmi, vagy legalább tényleg szembetűnő, esetleg csak hangzatos változtatás, ami egyértelműen jobb irányba terelte volna a Call of Dutyt.

Novemberre várható a megjelenés, és már most biztos, hogy utána folyamatosan jönnek az új multi és Spec Ops pályák

Nincsenek tehát ízekre lőhető testek, időlassítás, téglánként szétlőhető házak, teljes kooperatív-mód, fedezékharc, különleges képességek – mindössze a még tovább fejlesztett Call of Duty-játékmenet a történelem talán legizgalmasabb, legváltozatosabb pályáin. Ha minket kérdeztek, szerintünk ennél többre senki nem vágyhat! ■

A JÉGFALON VALÓ KAPASZKODÁS TÉRISZONYT VÁLTHAT KI!



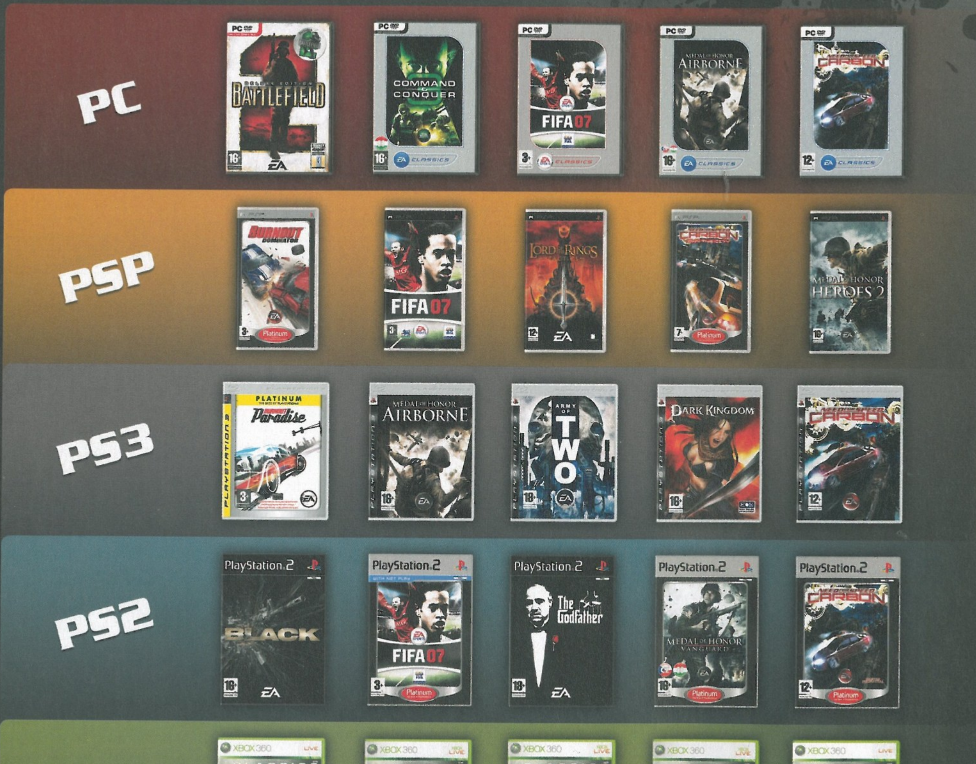
Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 9999 Ft

Választható játékok:



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett

Konzolosoknak

CSAK 9999 Ft



Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver

PC-seknek

CSAK 9999 Ft



Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.



The Sims 3
The Sims 3 Gyűjtői változat
csak az 576 KByte üzletekben!
The Sims 3
alapjáték
2 GB-os Sims
gyémánt
USB kulcs
Tippek-trükkök
füzet magyarul
Exkluzív
letölthető
sportautó
The Sims 3
GYŰJTŐI VÁLTOZAT
12+
PC DVD
Mac
2 GB USB
www.pegi.info
EA
thesims3.com
MAGYAR
NYELVEN
14.999,-!

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM

A HÓNAP JÁTÉKA

INFAMOUS



.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
5	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
4	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



GRATH

Utazó ügynökünk megfenyegette a Modern Warfare 2 alkotóit – ne merészeljenek járművet tenni a multiplayerbe, különben baj lesz!



SZATI

Fia született, beleőrült a Gal6-ba, mi kell még a boldogsághoz, kérem szépen? Talán egy Travian-sikertörténet...



WILSON

Teljesen elkapta a vadnyugat-láz; ölni tudna egy játszható Red Dead Redemptionért. Nagy mázlinkra Magyarországon nincs ilyen.



SASA

A Riddick helyenként túl szemét, a Velvet Assassin túl gagyi, a Wolverine túl egyszerű – Sasának ebben a hónapban semmi nem volt elég jó...



TYLER

A retrócsászár a múltban érezheti magát – rá osztottuk ki a mobilos játékok tesztelésének nemes feladatát. Éljenek a SNES-szintű programok!



GREG5

Mindent az achievementekért: másodszorra is végigjátszotta a Wantedet, csak a bűvös pukkanó hang és az újabb és újabb pontocskák miatt!







adatlap

kiadó **activision**
fejlesztő **raven**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **máj. 01.**
multiplayer **nincs**

A mindenki által megvetett és üldöztetett mutánsok története rendhagyó, és kellőképpen megkapó a képregények világában, így nem is csoda, ha a nem kimondottan gyerekeknek szánt hősök rendre felbukkannak a színes füzeteken kívül is, mint mondjuk a Bryan Singer kezdte mozis trilógiában, vagy éppen a videojátékok tengerében. Közkedveltségüket mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a Marvel immáron nem csak a teljes csapatot állítja csatasorba az illatozó dollármilliók érdekében, de egy különálló, egy-egy főbb szereplőt bemutató filmes alsorozatban is megfelelő potenciált lát, legalábbis a nemrég mozikba került Wolverine után Magneto kezdeti kalandjait még biztosan megkapjuk. Jómagam a filmet még nem láttam, ám a fórumokon olvasgatva kapott éppen annyi hideget, mint meleget (sőt), és úgy tűnt, hogy a legnagyobb probléma az volt, hogy a mozi erősen az átlag filmnézők kedvére akart tenni, ezzel cserbenhagyva a rajongókat, akik közel sem voltak olyan elégedettek a mozgókép nyújtotta élménnyel, mint azok, akik nem ismerték túlzottan Logan bácsi élettörténetét, pályafutását. De mindegy is, elvégre nem a film a mi témánk, hanem az annak alapján készített játék, az előbbi pár sor papírra vetését pedig csak azért éreztem szükségesnek, mert általánosságban nem ad túl sok okot a bizakodásra egy populáris mozi adaptálása a videojátékok világába – elégszer nyúltunk már bele a kulimászba ahhoz, hogy ezt örökre megjegyezzük.

ALAPOZÓ A szuperhősök a fénykorukat élik, Rozsomák (úgyis, mint Farkas) pedig mindegyiküknél fényesebben ragyog a jelenlegi konzolos felhozatalt nézve…

X-MEN ORIGINS WOLVERINE







A látszat ellenére a pajzsos ellenfelekkel nem így a legcélszerűbb elbánni; nem, hajigálni kell őket





EREDETSZTORI

Minden Afrikában kezdődik, ahol Rozsomák a film fő vonalához alkalmazkodva hadba száll valakivel, illetve felbukkan kardfogú testvére is, akinek amúgy Liev Schreiber bújt a bőrébe, de olyan jól, hogy ha nem ismertem volna a szereposztást, akkor is száz százalékos biztonsággal mondtam volna meg, ki adta az arcát a karakternek (ezzel szemben Wolverine/Hugh Jackman esetében nem lennék olyan biztos a dolgomban). Visszatérve, egy MDK-s kezdést követően (zuhanunk a levegőben, miközben rakéták szállnak körülöttünk) valami őserdőben térünk magunkhoz, ahol a gyorstalpaló tréninget (lezúzunk pár helyi bozótvágós ürgét) követően ugyan van némi időnk, hogy a sziklafalról megcsodáljuk a faunát, és ezzel együtt megállapítsuk azt is, hogy a program meglehetősen szép, bár nem eget rengetően szemkápráztató. Ezután jön az ismerkedés az újdonságokkal, Logan ugyanis meglepő mozdulatokat produkál.

Az már nem megy újdonságszámba, ha valaki fejeket vág le, meg felsőtesteket tép ki tőből (az meg olyan mindegy, hogy kardot, vagy karmokat használ a cél érdekében), de az még igen, ha főhősünk mindenféle karóba és kiálló rúdba hajítja, döfi áldozatait, messziről veti magát a kiszemeltekre, hogy utána tépje, szúrja őket, vagy megfordítva a szereposztást ő kerüljön lándzsavégre; de úgy, hogy ezt követően őrült gombnyomkodásunknak hála szépen lehúzza magát az adott fegyverről.

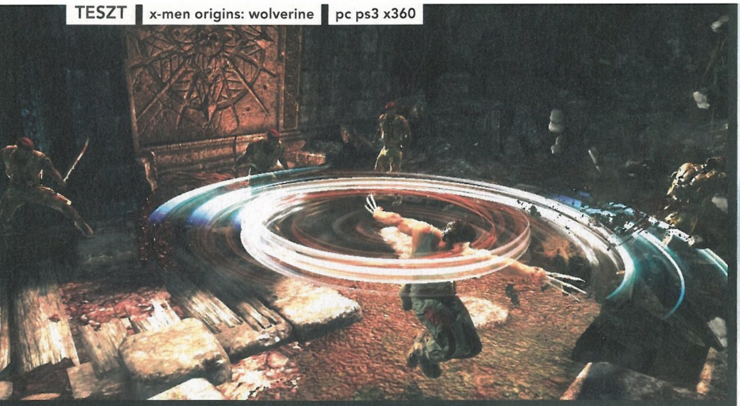
Bezony, Rozsomákunk tökösebb és sebezhetetlenebb, mint a terminátor, ezzel együtt pedig legalább annyira látványos is, hiszen sebei nem gyógyulnak be rögtön, regenerálódása közben ingame láthatjuk a profin kidolgozott sebeket és lyukakat a testén, néha, nagy sérülések esetén még a bordái is kivillannak, mielőtt regenerálódik rá a hús és a bőr (és meglepő módon a ruha is).

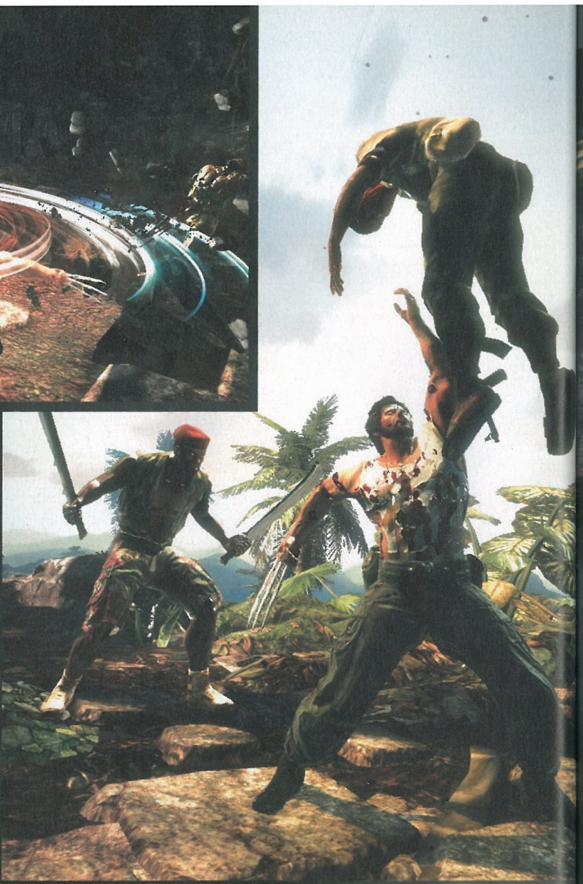
Ha már látványosság: el nem tudtam képzelni a netre felkerült videókat nézvén, hogyan lesz megoldva az a rengeteg kombináció és különleges mozgás, ami ott került bemutatásra, ám sajnos ezúttal is kicsit átverés szaga van a dolognak, hiszen az egyik oldalon ugyan ott van a jól kiforrott kombó-rendszer, ami már önmagában is olykor csodákra képes, de sajnos nem a lehetetlenre. Hősünket irányítva nem tudunk helikopterekre pattanni, és azokon a karmunkat használva végigkapaszkodni, illetve a zuhanó függőhídról sem vagyunk képesek átpattani egy zuhanó katonára, hogy arról egy másik levegőben lévő delikvensre cuppanjunk – ezek mind interaktívnak álcázott videók. De a csalódás így is baráti, hiszen a helikopteren akciózás a függőhidas részhez hasonlatosan a játékmenetbe plántált átvezető videó ugyan, a szöcske ablakát mégis mi verhetjük be, hogy onnan jól kirángassuk a pilótát.

CASUAL PARADICSOM, HARDCORE SZEMKÁPRÁZTATÁS

Csúnya szavakat alkalmaztam, de ezúttal mindez megfelelően fedi a valóságot, hiszen miközben túljutunk Afrika dzsungelein és hegyein, és megbirkózunk a tűzpapokkal, meg a föld-elementállal, hogy utána a jelenben esküdjünk bosszút szerelmünk teste felett, majd egy kísérleti laboratóriumban bandukoljunk, vagy éppen a hófödte vidéken fagyjunk csonttá – hovatartozásunktól függetlenül jól érezzük majd magunkat. Casual játékosként kapkodjuk a fejünket, és úgy gondoljuk, hogy mindez isteni csoda, amely kezes bárányként simul a kezünkbe, hardcore-ként pedig tisztában leszünk azzal, hogy a program háromnegyede









Nem kell aggódni, a méretarányok ellenére ez fix kettes

össze van lopkodva, ráadásul úgy, hogy egy-egy harci élményen kívül még csak véletlenül se találjuk egyedinek az összképet, ám ez az innen-onnan merítkező hibrid mégis olyan ízlésesen és élvezhetően kerül tálalásra, hogy nem lehet rá igazán haragudni.

A játék egy része, a múltban, Afrikában játszódó küldetés a Tomb Raider, és az Uncharted keveréke (leginkább) – szobrok, dzsungel, miegymás –, csak talán kevésbé nívós (ám semmiképpen nem csúnya) kivitelben, a játékmenet pedig olyannyira közhely, hogy címeket nem is akarok sorolni… megyünk és kaszabolunk, aztán jön egy tűzember, aki lassított felvételen vágódik be mellénk a földbe, hogy utána megragadjuk, és belehajítsuk valami hegyesbe, ezután pedig kitör a földből a nagy gólem, amely rengeti a talajt és köveket dobál, mi meg egyetlen gyenge pontjaként ugrálunk a hátára, hogy sikerüljön teljesen feldühíteni az állatot. Motorcsónakázás és lövöldözés, ajtók nyitogatása, tárgyak megszerzése és kommandósok mészárlása a laborban, robotgyárban és végül egy építés alatt levő irdatlan épületben. De mindez mégis annyira dögösen, hogy azt nem lehet leírni, azt meg kell tapasztalni. Nem tanuljuk a kombinációkat és mozgásokat, hanem egyszerűen belekerülnek az ujjainkba és a vérünkbe, észrevétlenül és erőltetettségtől mentesen változtatva minket a játék részévé, avagy az interaktív mesélővé – vetődünk, és ölünk, majd lekapunk egy fejet, átszúrunk egy sisakot, karmainkkal irányítjuk vissza a rakétát az azt kilövő katonára. Ezt hívjuk úgy, hogy élvezetes játékmenet, és ez az, ami miatt egyáltalán nem lehet haragudni a filmes változathoz hasonlóan populáris programra sem, pedig annak vannak bőven hibái is.

Nemhogy véresebb, mint a film, de úgy általában nem sok brutálisabb programot lehetne találni...

NEGATÍVUMOK

Kezdjük ott, hogy a játék 720p-n pörög, ami se több, se kevesebb a minimum elvártnál… persze ez nem a legfontosabb tényező, így könnyű szemet hunyni felette, ahogy a mindenféle multiplayer hiányán is. (Nem mondom, a Wolverine nem azzal a fajta játékmenettel rendelkezik, amelyhez mindenképpen szükségeltetik a többes móka, de abban a világban, amelyben az online játék kezdi helyettesíteni a sztorimódot – persze nem véletlenül, elvégre az ember-ember elleni küzdelem pótolhatatlan –, mindez egyre ritkább lesz.) Azonban a pályák száma már kiábrándítóbb (helyszínből nincs sok, még ha a missziók jól el is húzódnak), és ezzel együtt a változatosság is – a Wolverine sok szempontból a tipikus, bugyuta bunyós játékokra hajaz, de ahogy már többször említettem, a

NYERD MEG!

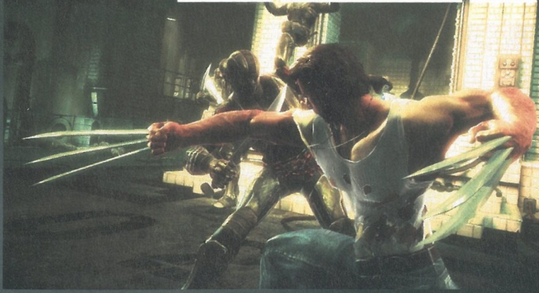
A BSC felajánlott egy X360-as példányt a játékból. A kérdés: *mi Magneto születéskor kapott neve?*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Logan tárgygyal), június 5-ig bezárólag!









játékmenete ettől a halmaztól is megmenti. Kardosok és bozótvágósok, lándzsások, lőfegyveresek, különleges képességűek – nagyjából ennyi a variációk száma, csak különféle ruhákban és alakokban. Nem sok, ahogy a megoldandó feladatok sem okoznak komoly kihívást. Minimális tapasztalat kell hozzá, hogy rájöjjünk, a távoli ajtót nyitó panelben heverő henger a továbbjutáshoz szükséges ajtó paneljébe illesztendő (hopp, egy Dead Space), a levegőben mozgatható páncélt meg csak arrébb kell húzni ahhoz, hogy védettséget élvezzünk az automata gépágyúktól (főleg, mert az állati ösztönünket bekapcsolva minden használható dolog zölden izzik). Nulla IQ, rengeteg élvezet.

Ami jobban zavart, az az időnkénti belassulás mindkét konzolon (2009-ben, a jelenlegi generáción úgy, hogy hatan se vagyunk a képernyőn?), illetve a bugok, amik remélhetőleg orvosolva lesznek (igaz, bolti példány volt a tesztalany) – a hullák néha rángatóznak a földön, egyszer-kétszer pedig sikerült úgy megkavarnom a programot egy-egy ide-oda vetődéssel, hogy pár pillanatig a semmiben repkedtem, mielőtt visszatértem volna valamelyik célpontként alkalmazott katona mellkasára… hiába no, bonyolult számítások szükségesek ahhoz, hogy egy fél méterre álló alakra ráugorjak, majd miután végeztem vele, átpattanjak egy másik zsoldosra, aki mondjuk oldalt áll.



A filmmel ellentétben a játék valami hihetetlenül véres

POZITÍVUMOK

A Wolverine jó. Nem kicsit, nagyon. Az átvezetők nagyon szépek, a grafika pedig alapvetően nem álleejtős, de megfelelően kidolgozott ahhoz, hogy egy rossz szavunk ne legyen – az esős, éjszakai bárnál kifejezetten elcsodálkoztam szépségén (és a dögös-bögyös, jobblétre szenderülő barátosné ebben nem is játszott fontos szerepet, pedig ő is megér egy misét). Hősünk karaktere szintén formás, amelyen tényleg meglátszódik minden sebzés, ráadásul a Jackman formálta pasi a girlgamerek nagy favoritjává is válhat, elvégre izmos felsőtestén csillog a víz, meg a napfény (meg az izzadtság és a vér… milyen romantikus), ruhát pedig éppen olyan nehezen talál magára, mint éjszaka a Hustler TV lánykái, de akkor is max egy trikót kap fel – no, hölgyeim, azért annyira ne örüljetek, nadrág van rajta. Amúgy a hangját a játékban is Jackman adta, ahogy a többi főbb szereplőt is a filmesek szinkronizálták, így aztán a hangokra nem lehet panasz, ahogyan a megjelenítésre sem. A játékhossz nem a legjobb, de egy darabig elvan vele az ember (két-három végigjátszás a megnyerhető bónuszoknak – dögcédulák, klasszikus Rozsomák-kosztümök, trófeák/achievementek – köszönhetően), a hangulat viszont nagyon is odaüt, elvégre ritkán van lehetőségünk Wolverine bőrébe bújva ilyen könnyedén és látványosan szeletelni az ellent.

A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Mindent összevetve tehát a Wolverine (PC, PS3-on és X360-on; a PS2-es és Wii-s verziók csak 16-os besorolást kaptak, így közel sem ennyire véresek) kellemes meglepetésnek bizonyult, bár a Raventől elvár némi minőséget az ember. Egy szó mint száz, a Wolverine nem esett abba a hibába (vagy legalábbis nem esett bele nyakig, max térdig-derékig), amelybe a legtöbb filmadaptáció zuhan egy hatalmas fejest, így egy korrekt, abszolút élvezetes anyag született a mozi kapcsán, amit nem csak az elvakult fanatikusoknak lehet ajánlani, de a jó és hangulatos akciójátékok kedvelőinek is. Kellően véres mészárszék, dinamikus harcok, könnyed, nem túlbonyolított, ám látványos rendszer. Mi kell ennél több? Ha minden feldolgozás hasonlóan teljesítene, máris kevésbé lennénk szkeptikusok, szóval ideje felkötni a gatyát, kedves játékfejlesztők (a Terminator amúgy hasonlóan bizakodásra ad okot, és akkor már isteni csodatételről beszélhetnénk, amennyiben egy évben két jó minőségű filmes játék látna napvilágot)! ■

A döglött lóba (katonába) való belerúgás tipikus esete. Ejnye, Logan!



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1 2 3 4 5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A Wolverine az utóbbi évek egyik legjobb feldolgozása lett, köszönhetően az élvezetes játékmenetnek, és a felhasználóbarát kezelésnek, és a negatívumok sem veszik el a kedvünket a véres-beles akciózástól.

böjtös gábor **7.9**

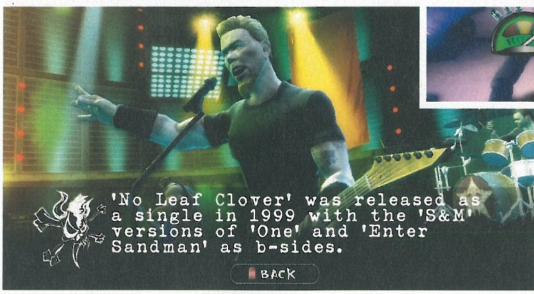




Guitar Hero Metallica

ALAPOZÓ Tovább robog előre a Guitar Hero-széria: a ritmusjátékok királya ezúttal a thrash metál legismertebb képviselőjének pályáját követi tovább, teljes létszámú bandák és akár két dobpedál támogatásával!





Az „ismerd meg a dalt" jellegű bekapcsolható Metallifact opció remek ötlet, reméljük feltűnik majd a későbbiekben is – mi akár a letölthető daloknál is örülnénk neki!

adatlap

kiadó **activision**
fejlesztő **neversoft**
platform **ps2, ps3, x360, wii**
megjelenés **máj. 29.**
multiplayer **2-4**

Közel kétmilliárd dollárnyi bevétel után a kérdés többé már nem volt kérdés – a Guitar Hero-sorozat és vele együtt a ritmusjátékok piaca elhagyta a rugdalózót, felnőtt, elkezdett érdeklődni a szaporodás iránt, befejezte a pettingelést és áttért a masszív utódgyártásra. A zsáner evolúciójának talán csúcspontja a gitározást ütemszerű gombnyomkodásra cserélő, majd ezt plasztikformába álmodó Guitar Hero megszületése, majd az eredeti gárda távozása után az élményt egy komplett bandára kibővítő elkerülhetetlen lépés – a kötelező fejlődés. A fejlődés, amely új irányt talán még jó darabig nem vesz, hiszen a modern rockzenét sakkban tartó gitár-dob-vokál trión túl álmodni csak nagyon haszontalan és nagyon drága kiegészítőkkel lehet, amik a játékmenetet nem, maximum az élményt és a kockulni vágyók lelkesedését növelik. A megoldás? Új stílusok keresése vagy bandaspecifikus epizódok készítése. Esetleg a kettő együttes művelése, a nyár magasságában debütáló DJ Hero mellett az Activision fejcsóválás nélkül kötelezi el magát az évenkénti sokepizódos felhozatal mellett, az Aerosmith után most egy jóval nagyobb kaliberű fegyverhez nyúlva. Bemutatkoznak a thrash metál urai.

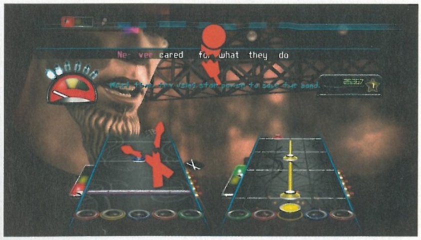
A SZENT DÜH

A Guitar Hero: Metallica alapját a számozást elhagyó, az egész estés epizódokat tekintve mégis a negyediknek számító World Tour adja – vagyis a lagymatag Aerosmith utáni első nagyszabású, egy adott bandának dedikált résszel ellentétben a Metallica teljes körű élményt kínál, nem tokkal-vonóval, hanem dobbal és vokállal. A feladat adott: huszonsok éve aktív és még mindig rettenetesen népszerű zenekar karrierjét átültetni úgy, hogy az ne csak interaktív és élvezetes legyen, de kellőképpen változatos is a rajongótáboron túli közönség számára is. A megoldás érdekes, a GH: Metallica negyvenkilenc dalából csak 28 származik a bandától, 21 másikat olyan általuk kiválasztott zenekarok követték el, akik vagy ihletet adtak, vagy egyszerűen csak sokat pörgött a lemezük a lejátszóban a turnék alatt. A körítés ehhez igazodik, nagyszabású, a tényekhez hű biográfia helyett a GH: Metallica köztes utat választ: igaz, hogy a banda a saját számait maga adja elő, de a hetykén kezelt történet szerint te feltörekvő rocker vagy, aki egy pezsgő 'tallica koncert után saját bandát alapítottál és így járod az országot. De csak elvileg, a GHM valahogy menet közben elfelejti a dolgot és tulajdonképpen teljesen random váltja le a tagokat, teljesen értelmetlenné téve a kerettörténetet.

Amire lényegében eddig sem volt szükség és ezek után sem lesz, hiszen a főszerepben Hammett, Ulrich, Hetfield és Trujillo áll, na meg persze a Metallica két évtizedes diszkográfiája. Az epizód nagyon bátran szemezget a karrierből, bedobva a nyolcvanas évek thrash darabjait (Fight Fire With Fire, All Nightmare Long, áttérve







■ **A látványvilág sokkal kellemesebb, mint a szintén egy banda köré épült Aerosmith-kiadásnál; a számlista dettó**



a kilencvenes évekre is (Master of Puppets, No Leaf Clover), felhígítva az egészet a totálisan alap dalokkal (Nothing Else Matters, Unforgiven, One) és... és tulajdonképpen részükről ennyi, az erőteljes bakiként elkönyvelt St. Anger gyakorlatilag távol marad a válogatástól, a legutóbbi Death Magnetic pedig csak fizetős DLC-ként növelheti a kínálatot. Ami üzleti szempontból előnyös, játékélmény szempontjából viszont kicsit pofátlan. Kárpótlás? Judas Priest, Slayer, Queen, Bob Seger, System of a Down és Foo Fighters himnuszok, sajátságos tálalásban. A GH: Metallica lényegében megszegi az eddigi GH-k szabályrendszerét, vagyis nem követeli meg adott mennyiségű dal teljesítését minden egyes helyszínen a továbbjutás érdekében. A rész ehelyett a jó teljesítménnyel kiérdemelt csillagok mentén gondolkozik, a maximálisan elérhető kétszázakármennyi folyamatos megkaparintásával dobva be az újabb és újabb helyszíneket és az egész setlistet, a „végigjátszást" mint olyat már jóval a féltáv előtt bedobva a képbe.

S&M

A továbbjutás márpedig egyáltalán nem nehéz, túlzás és gondolkodás nélkül leírható, hogy a GH: Metallica a sorozat történetének legkönnyebb darabja gitározás terén, annak ellenére, hogy a korábbi GH részekbe tuszkolt Metallica dalok bizony jó pár csuklósérüléshez hozzájárultak. Extrém fokozaton nincs ez másként most sem, az alatt viszont tulajdonképpen egy sétagalopp az egész, ezúttal nem kínozva senkit a folyamatos újrapróbálkozás jelenségével. Az igazi kihívást keresők persze készíthetik a babaolajat és a hintőport, hiszen az Extreme+ fokozat ténylegesen megizzaszt. Feltéve, ha van dobod, a legfelső nehézségi szint kizárólagosságot élvez a hangszerválasztás terén – egy második lábpedált befogadva próbál közelíteni Lars embertelen technikájához, a legautentikusabb Metallica élményt nyújtva ezzel (nem, mintha a Slayer nóta a könnyen eldobolhatók közé tartozna…).

E téren a GH: Metallica nem szenved hiányt, a négyes teljeskörű közreműködése minden részletre kiterjed, a színpadon flangáló bandatagok hajszáltól a lábkörmökig úgy festenek, ahogy a való életben és a részletes motion-capture procedúra

Garage Inc.

Látszik, hogy a fejlesztők ezúttal tényleg rajongók voltak, és a zenekar is komolyabban vette a dolgot, mint anno az Aerosmith. Erről nem csak a zenekarral kizárólag



a játék miatt készített interjúk alapján bizonyosodhatunk meg, de érdemes megnézni a mozgások rögzítéséről



készült videókat, ahol még a tagok hajára is aggattak helyzetjelző kis bogyókat! A régi fényképek pedig zseniálisak!

miatt még úgy is mozognak. És nem csak ők, hanem mindenki, a GH-széria zsákutcába futó design-irányvonala lassan, de biztosan elmozdul a mocskosul gusztustalan, amorf karakterektől az életszerű emberekig, ahogy maguk a helyszínek és a fényviszonyok is, rátalálva a grafikus szűrők csodálatos világára. A GH: Metallica ráadásul bónusz tartalmat is nyújt a dalokon felül, nem csak dalszövegekkel és valós klipekkel, élő felvételekkel gazdagítva az élményt, de egyúttal átemelve a VH1 „ismerd meg a dalt" koncepcióját, a legnagyobb slágerek lejátszását a gép kezébe adva, a néző számára érdekességeket gépelve a képernyőre. Márpedig a Metallica-centrikus epizód azon kevesek közé tartozik amit még nézni is jó, főleg akkor, ha sikerül egy teljes bandát egy tető alá hozni.

A GH: Metallica egyedül is élvezhető, de csak pár óráig, ahogy a széria újabb és újabb részei ez is inkább a dob-gitár-ének trió mellett érzi magát a legjobban. Ez leginkább az achievementeken/trófeákon csapódik le, a kisajtolható pontok és trófeák zöméhez elengedhetetlenül szükséges egy dob. Drága mulatság, de mindenképpen megéri, különösen a megjelenés előtt valami érthetetlen okból hétpecsétes titokként rejtegetett Drum Over módozat esetében, amely a leütésre váró ikonokat leradírozza a képernyőről és kötetlen jammelléssé varázsolja az amúgy robotikus és előre megszabott ritmuskeresést.

A Guitar Hero: Metallica lehetett volna jobb is egy ennél összeszedettebb, átgondoltabb és mindenek előtt tartalmasabb történeti oldallal, ám a könnyű nehézségi fok, a negyvensok dal és a széleskörű online opciók miatt mindenképp sikerre van ítélve – a kérdés már persze csak az, hogy ezt miért pont egy a nagyközönség számára ma azért nem a középpontban levő bandával kellett megpróbálni. Idén mindenesetre lesz még Van Halen-epizód, DJ Hero, GH5, várható egy akciójáték is Band Hero címmel, szóval egy biztos – a plasztikgitár nem fog porosodni. ■

Igazából elrontani sem lehet a Metallica és a GH összekombinálását – és ez nem is sikerült!

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Guitar Hero: Metallica talán nem a legjobb ritmusjáték a piacon, de mindenképp kellemes összefoglalója egy legendás karriernek a trashmetál nagyjaival a főszerepben.

w **8.0**



ALAPOZÓ Navigare necesse est – az Eidos budapesti divíziója akciódús múltidézés keretein belül meséli el a II. világháború csendes-óceáni régiójának történetét.

adatlap
kiadó **eidos interactive**
fejlesztő **eidos hungary**
platform **pc, x360**
megjelenés **2009. május 12.**
multiplayer **2-8**

Külföldön elismert, itthon maximum számon tartott Nobel-díjasok, sokszoros világbajnok öttusázók, határokon túl világszínvonalú karriert építő milliárdosok nemzete vagyunk – nincs mit csodálkozni azon, hogy videojáték-fejlesztés terén is csupán néhány, valóban számottevő erődemonstrációval büszkélkedhetünk. A múlt ködétől rozsdás az egykoron legendás Novotrade patinája – az Impossible Mission 2 és az Ecco jól mutatnak a lexikonban, de manapság csak annyira számítanak nagy durranásnak, mint a hortobágyi karikás ostor, és a funkcionalitásuk is azzal egyenértékű. Az egykoron felkapott, tucatszámra érkező tankos stratégiai játékoknak is elzúgtak forradalmai: Kelet-Európa csendes, újra csendes. Volt, a 2007-es évig – a Battlestations Midway nem csak a csendes-óceáni hadszíntér virtuális hullámait kavarta fel, hanem a hazai játékfejlesztés poshadt állóvizét is: az Eidos hazai részlege által fejlesztett játék másfél millió példányban kelt el. Tény, hogy ezt részben a stílus kínálati oldalán tátongó űr betömésének köszönheti, mert – a magyar sikertörténetekhez hasonlóan – helyenként kicsit sárga, kicsit savanyú volt, de... de ez még mindig klasszisokkal a standardként megszokott „szőrös is volt, büdös is volt" színvonal fölé emelkedett. Kijárt neki a kasszacsörgés zajával elvegyülő finom tapsolás.



Egy mondatban definiálva: ez a második világháborús tengeri csaták Battlefieldje, stratégiai szószba mártogatva. Tengeralattjárók, csatahajók, vadászgépek és bombázók kapják a főszerepet, ágyúfüstben és önfeláldozó kamikaze-pilótákban dúskáló történelemórát élhetünk át. Valós alapokon nyugvó játékról beszélünk (még ha a háborút eredetileg elveszítő japánok oldaláról játszható kampány fiktív történelemórára csábít is), és a játékmenetre is leginkább ez a jellemző; nem csupán az élethű viselkedéssel és képességekkel felruházott egységek felett vehetjük át az irányítást, de nagy szükség lesz a stratégiai érzékünkre is. Bár a huszonnyolc misszió során egyaránt vezethetjük a gyilkos Lockheed P-38-as vadászgépet és a félelmetes Yamato csatahajót, nem az ágyúdörgés lesz az egyetlen örömforrásunk: a taktikai térkép legalább olyan fontos szerepet kap a játékban, mint a precíz fegyverhasználat és a könyörtelen légibalett. Az irányítható egységek száma hatvan felett jár, a játéktér pedig mindig zsúfolt a repülőgép-hordozóktól, a torpedózó tengeralattjáróktól és az ejtőernyős csapatokat szállító gépektől – az átláthatóság érdekében elkerülhetetlen a taktikai térkép alkalmazása is. A kompromisszumokra képes, türelmes ember játékáról beszélünk, a Pacific ugyanis komoly meg- és kiismerést igénylő anyag, a hűbelebalázs módjára lövöldöző légiharcosok vágyálmainak antitézise. Komplex, sokrétű darab, ahol az egyes játékelemek helyes alkalmazása, az irányítható járművek kezelésének elsajátítása időt követel meg.

De nemcsak a Csendes-óceán feletti uralomért folyik a tusakodás – a játékosok is megvívták egymás közt kisebb-nagyobb

Érdemes nem a hajók közelében repülni, odalent alig lehet túlélni a légelhárító tüzet



Félig stratégia, félig akció – ez a legnagyobb erénye és legnagyobb hátránya is a Battlestations: Pacificnek





A közhiedelmekkel ellentétben a cápafogsor festés nem emeli a repülők harci potenciálját

csörtéiket. A sorozat akció/stratégia hibridje ugyanis erősen kettéválasztja a közönséget: az aprólékosság hiánya miatt fanyalgó stratégák számára túlzottan akció-orientált játékmenetből a túloldalon pont a dinamizmust nélkülözték, pörgősebb és vibránsabb élmény után sóvárogva. A folytatás ugyanazon az úton jár, mint elődje, a Battlestations Pacific továbbra is a puffogtatásra vágyók és a stratégák igényei közt ropja öndefiníciós kötéltáncát.

Sajnos a fentebb említett türelem megléte esetén sem garantált a felhőtlen szórakozás, mivel a hibrid játékokra jellemző kettősség súlyos masszaként telepszik a játékmenetre. Korábban közölt fejlesztői interjúnkból is kiderülhetett, hogy a Battlestations Pacific tudatosan lavírozik a két, jól elkülöníthető játékstílus felezővonalán, így a szándék félreértéséről nem beszélhetünk. Az elmélet gyakorlatba ültetése során merülnek fel a problémák.



Néhány jól irányzott kamikaze még egy ekkora teknőt is el tud süllyeszteni

EGY TENYÉR, HA CSATTAN

Egy mezei akciójáték esetén szívem szerint lángoló klaviatúrával verném a fejlesztőket, amikor erőltetett tutorial pályák, és nem „éles" akcióba épített tanítás során ismertetnek meg a kezeléssel és a játék világával. Egy összetettebb anyagnál ez viszont nemhogy megbocsátható, hanem egyenesen szükségszerűség. Lenne.
Az új Battlestationsben ezen a téren hatalmas hézagokkal találkozhatunk: a kezelés ismertetését a játék szöveges formában kommunikálja le, felvillanó infodobozokban, de a gyakorlati alkalmazásról szó sem esik, holott a játék összetettsége ordítana a rávezető metódusért. Példa: a második amerikai küldetésben viharos, háborgó tengeren kell manőverezni egy hatalmas hadihajóval, ahol a feladatunk az ellenséges naszádok elpusztítása. A cirkálók komplex fegyverzettel felszerelve indulnak az ütközetbe: víz alatt suhanó torpedók, óriás lövegek, zoom-funkcióval ellátott célzóberendezések, fedélzeti gépágyúk és további életellenes haditechnikai vadhajtások teszik változatossá az életünket. Egyszerre kell figyelnünk a hajó manőverezésére (a sebesség, illetve az irányzék megadására), a célzásra, a lövöldözésre, a megfelelő fegyvertípus kiválasztására, ám ezeknek a tervszerű alkalmazására magunknak kell rájönnünk. Semmi „oké, most megtanulunk a tüzérségi ágyúval lőni, válaszd ki a fegyvert, majd célra tartás után durrants oda" – bár a misszió elején a kiosztást közlik velünk, a küldetések felépítése nem a betanulási fázis ritmusát követi, hanem a „saját kárán tanul a buta" örökérvényű bölcsességét. Bár az imént a tutorial hiányát fájlaltam, az első öt-hat küldetést annak is nevezhetnénk; onnantól fogva kamatoztathatjuk az összes megszerzett ismeretünket. Az elődhöz képest pozitív fejlődés, hogy a hosszadalmas csaták során immár checkpointok elhelyezésével is megkönnyítik az életünket, illetve a kezdeti belerázódást a feladatok összetettségének és nehézségének visszafogásával ellensúlyozzák.



A hajók valami félelmetesen élethűen lettek kidolgozva, minden kémény és ágyú a helyén van!

Nem csupán a Pacific-re, hanem a modern videojátékok többségére jellemző paradoxon, hogy az élethűség és a játszhatóság éppúgy küzdelmet vívnak egymással, ahogy





A Zérók ellen elméletben nem nehéz felvenni a harcot: elvégre csak eléjük kell célozni kicsit. Ez a kacsa azonban visszaló...



A szigetek ezúttal már remekül vannak berendezve, falvak, erődök vannak rajtuk – utóbbiakat el is foglalhatjuk!

jelen esetben a vegytiszta akció elemei is keverednek a stratégiák összetettségével. A realitásra irányuló törekvés önmagában nem probléma; személyes véleményem szerint a játszhatóság a videojátékok aduásza (szemben az élethűség pikk dámájával), de az életből ellesett modellezés sem az ördögtől való, amennyiben kellően következetes, és alkalmazása konstans, nem pedig esetleges. A Pacific azonban, bár átgondolt felépítés szerint, de öntörvényűen írja felül újra és újra a valósághűség és a játszhatóság arányait. Példa 2.0: az első amerikai küldetésben a kamikaze-módra becsapódó repülőgépek, valamint a fedélzeti géppuska képes sebezni a japán anyahajókat, de a harmadik misszióban a japán repülőgép-hordozó mind a Vadmacskák gépágyújára, mind az önfeláldozó öngyilkos merényletekre fittyet hány – a hordozókat csak és kizárólag bombázással lehet elsüllyeszteni. Félreértés ne essék: ellene vagyok a késsel felboncolható dinoszauruszoknak és a csupán életerő-pontokat figyelembe vevő objektum-sebződéseknek, de ezek az öntörvényű megoldások pont a fontosnak tartott valósághűséget kezdik ki. Ha nem is az azonnali elsüllyedést, de legalább a csekély sérülést jogosan várhatnánk el. Magyarázatként szolgálhat, hogy a japánok oldalán játszva kamikaze-gépek pilótafülkéibe is csüccsenhetünk, amelyek jelenlétét a szövetségesek öngyilkos merényletei szükségtelenné tették volna – mi értelme egy célzottan önfeláldozásra kihegyezett egységnek, ha minden repülőgép képes erre a manőverre?

Ha már a légi küldetések szóba kerültek: a gép irányítása közel sem olyan barátságos, mint mondjuk a HAWX esetében. Noha egy modern vadászgépeket felvonultató Ace Combat-klón és egy második világháborús, légcsavaros gépeket reptető játék összehasonlítása nem tisztességes, egy aspektusból egymás mellé tehetjük őket: az előbbi jól működött, az utóbbi nem mindig. A mélység/magasság érzékeltetése a digitális horizont hiányában elég bajos; nehéz megsaccolni, hogy mikor csapódunk az óceánba, és mikor sikerül még éppen felkapni a vasmadár orrát. A belső nézet szinte használhatatlan; az, hogy a főmenüben ki is kapcsolhatjuk, sokat elárul a szükségességéről és a funkcionalitásáról is. A légiharc a Matula bácsi instrukciói alapján ludat gyilkoló Tutajos filozófiája szerint történik: „Elibük kell célozni... jól elibük" – és kis szerencsével a kilyuggatott Zérók pilótái máris a cápákkal vacsoráznak, alanyesetben. A gépek mindenesetre stílusosan billegnek a levegőben: manőverezési képességeik, fegyverzetük és motorjuk mind-mind az eredetieket idézik, ahogy elvileg a megsemmisülésük gyakorisága is a való életből ellesett modell szerint történik. (Csoda, hogy maradtak veteránok a második világháború után!)

Kívülálló idegennek éreztem magam: nem tudtam igazán átélni a harcba induló, halálosztó vadászpilóta szerepét. A keresztűzbe repülve sokszor, nagyon sokszor hullottam el manőverezés közben, miközben a bomba lehajításával voltam elfoglalva. Az okozott frusztráción túl személytelen élmény volt látni a felrobbanó gépet – egy

Multiplayer ütközetekben a gyakorlat még a nagy túlerővel szemben is képes győzedelmeskedni!

gombnyomással átülhettem egy másik gépbe (ha pedig mindenkit kilőttek, újakat indíthattam a hordozóról). Máris nekikezdhettem a következő próbálkozásnak, miután fájdalomdíj gyanánt útközben fémforgácsot daráltam néhány rivális aviátorból. Nem igazán van tétje a veszteségnek, és ez a stratégiai komponens visszahatása; ugyan, hol törődik egy isten-szimulátor hadura az elhullott legyekkel?

A kétféle áttekintési mód a vegyített játékstílusok több szemszögből bemutatott, autentikus leképezésére törekszik, de egyik esetben sem érezni azt, hogy a cselekedeteink tényleges kihatással lennének a pályán zajló eseményekre. Furcsa ellentmondás, hogy bár az egységeket személyesen irányítva komolynak szánt, mégis hézagos szimulációba csap át a játék, addig a személytelenebb taktikai nézetből játszva a bajtársak úgy hullanak, mint a legyek. A korlátozott számú egységet felvonultató pályák balanszolásával nincs probléma, de ahol magunk is tudunk gépeket gyártani, ott a halál nem kivédhető: ha szükséges, bekövetkezik, és se az ügyesség, se az intellektus nem tehet ellene semmit. Az efféle negatív kicsengésű determinizmuson sokat javítottak volna az egyszerűsítésre irányuló törekvések.

A hajók javítása például négy fázisban végezhető, ahogy mi is az ellenséges cirkálók több pontját vehetjük célba:



Pearl Harbor is valami ilyet érezhetett '41-ben, mint most az a sziget...





A stratégiai képernyő csak a legnagyobb ütközetekben válik áttekinthetetlenné



szitává lőhetjük a fegyverzetet, a motort és az üzemanyagtartályt, melyek mindegyike különféle módon fogja befolyásolni az ellenfeleket a további sorsukat illetően. (Ehhez magyarázatot nem csatolnék, bőven elegendő a minimális fantázia.) Fordított esetben nekünk kell orvosolni az okozott károkat. Itt van a kutya elásva: ez a fajta, túlzásokba eső részletesség a valósághűség kedvelőinek talán könnycseppet csal a szemébe, de a játékmenetet szem előtt tartóknak is (csak az okozati összefüggés más). Néhány analógia: a Metal Gear Solid 3-ban kedves gondolat volt a sérülések gyógyítását négy alfázisra felosztani, de az aprólékosságon és a – kissé hivalkodó jelleggel implementált – ötlet felvillantásán túl nem sok gyakorlati haszonnal kecsegtetett, a játszhatóságot pedig semmiképpen nem segítette elő. A Cure menüpont itt nem több, mint csinosan becsomagolt ballaszt. Egy másik paralel: az 1997-es I-Warban volt célja és értelme a sérült hajó manuális reparálásának, mivel ez jelentősen növelte a hatékonyságot, de ott csupán egy csatahajó irányítását bízták ránk, nem az egész galaxisét – és az hardcore szimulátor volt, nem (félig) stratégiai játék. Sajnos a Pacific túlzott aprólékossága sokszor inkább holtsúly, ami a játékot a szereptévesztés árnyékába taszítja.

KÉT TENYÉR, HA CSATTAN

Bár a fenti siramok erre rácáfolhatnának, a Battlestations-széria legújabb epizódja ismét képes okot biztosítani a tapsolásra. Az egyjátékos kampányban hibaként definiált összetettség az ötféle multiplayer játékmódban erénnyé válik: az egyszerre nyolc felhasználó által nyüstölhető Island Capture-ben például egy sziget elfoglalása a cél, ahol a támadó, illetve defenzív felek küzdenek a terület feletti uralomért. A védelmi vonal áttörése, az egységek ügyes kiválasztása (pl. a ledobott ejtőernyős egység elfoglalhatja a radart, utána pedig átláthatjuk az egész pályát) izgalmas lehetőségeket tartogat, a játékélmény pedig ilyenkor valóban felhőtlen, jogosan számíthatunk a többjátékos mód hosszú távú népszerűségre. A járművek az utolsó csavarig hitelesen modellezett darabok: a Tamiya-makettеket ecsettel tisztogató mániákusok számos könnycseppet morzsolhatnak el az életre kelt virtuális haditechnikai múzeum láttán. Az időjárás-effektek, az észbontóan festő, hullámzó tenger, a robusztus, méltóságteljes csatahajók tüzet okádó 14 hüvelykes ágyúi, valamint az égboltot bekormozó, füstöt köhécselő sérült gépek cikázása már-már dokumentumfilm-hamisításnak minősül (a szálkás-eres archív hatást reprodukáló szűrő implementálása is hibátlan munka). A heroikus aláfestés annak a Richard Jacques-nak a munkáját dicséri, aki már több csúcsjáték aláfestő zenéjével is kilyukasztotta a fülünket; noha jelenleg nem a Jet Set Radioban megszokott tokyo-rock hangzásban, hanem hangszeres zenében gondolkodik, a stílusváltás nem kezdte ki a tehetségét.

Látszik a játékon az odafigyelés, az észvesztő részletesség, a törődés és a belezsúfolt tartalom; nem is a jó ötletek csapnivaló kivitelezése miatt érdemes szidni, mint sok más manapság megjelenő, jobbra hivatott játékot. A Battlestations Pacific-et inkább a felhasználóbarát megközelítés hiánya, túlzottan aprólékos részletessége, valamint stiláris tudathasadása akadályozza meg abban, hogy valóban markáns, jellegzetes képviselője legyen egy izgalmas, feldolgozásra érdemes témának.

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

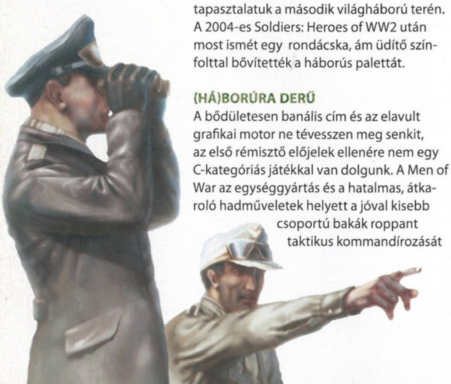
Némileg a Kőröshegyi völgyhídra emlékeztet: gyakorlatias és modern nemzeti szimbólum, de felfoghatatlan, hogy miért kell nyolcvan méter magas viaduktot építeni a finom lankák fölé.

tyler **7.0**



Men of War

ALAPOZÓ Kommandózás a világháborúban – avagy megint egy stratégia a panzerek és krautok világából. De ne menekülj, ez a játék egyedi, különleges húzásokkal dobja fel a kiismertnek vélt stílust!



adatlap
kiadó **1c company**
fejlesztő **best way**
platform **pc**
megjelenés **márc. 18.**
multiplayer **2-16**
magyarítás **felirat**

A második világháború néven ismert kisebb csetepaté feldolgozása lassan több embernek biztosít munkát, mint anno maga a háború. A náci Németország elleni harc normandiai partraszállását, vagy a Pearl Harbor környéki eseményeket már megszámolhatatlan formában élhettük újra akció- és stratégiai játékok keretei közt, így manapság már tényleg roppant nehéz dolga van annak a fejlesztőcsapatnak, aki WW2 témában szeretne bármi újat mutatni. A szomszédos Ukrajnában tanyázó Best Way csapata, mint annyian mások Európában, gyakorlatilag csak ennek a témának a felölelésével foglalkoznak, így van némi tapasztalatuk a második világháború terén. A 2004-es Soldiers: Heroes of WW2 után most ismét egy rondácska, ám üdítő színfolttal bővítették a háborús palettát.

(HÁ)BORÚRA DERŰ

A bődületesen banális cím és az elavult grafikai motor ne tévesszen meg senkit, az első rémisztő előjelek ellenére nem egy C-kategóriás játékkal van dolgunk. A Men of War az egységgyártás és a hatalmas, átkaroló hadműveletek helyett a jóval kisebb csoportú bakák roppant taktikus kommandírozását helyezi célkeresztbe, méghozzá olyanynyira, hogy a MoW jobban hasonlítható a megboldogult Commandos-szériához, mint mondjuk a Panzers-sorozathoz. Nem csak felépítésében és sokszínű lehetőségei terén, de a nehézség tekintetében is.



A harctéren, mint ahogy az mostanában divatos, hatalmas hangsúly esik a megfelelő fedezékhelyek felkutatására, melyek ezúttal is teljes mértékben alakíthatóak és megsemmisíthetőek. Bakáink számára életmentő menedéket jelenthet akár egy velük együtt mozgó páncélos tank, különböző sáncok vagy épületek, azonban, mint tudjuk, semmi sem örök, megfelelő tűzerő behatásával a legbiztosabb fedezék is porfelhővé válhat. Nyílt terepen, ha nincs más lehetőségünk, érdemes guggoló, vagy fekvő helyzetbe kommandíroznunk gyalogos csapatainkat, ekkor nem csak kisebb célpontot nyújtanak, de jobban is céloznak, sőt, ha nem nyitunk tüzet, később is veszik észre őket.

Igen, a Men of Warban nagy szerepe van az egységek látómezejének is, amit egy gomb lenyomásával az ellenséges katonáknál is egész pontosan megvizsgálhatunk. Minden egyes csoportnak más és más a látómezője és tűztávja, sőt, ez még az egyes fegyvernemeknél is változó: egy tank nehézütege jóval messzebb elér, mint gépágyúja.

BENZIN ÉS LŐSZER

Ami igazán új színt hoz a játékmenetbe, hogy az egységek mikromenedzselésére is nekünk kell ügyelnünk. Se páncélosaink, se gyalogos katonáink nem rendelkeznek végtelen lőszerrel, mint az általában szokás, ezeket a megsemmisített ellenséges erőktől, vagy raktárokból kell zsákmányolnunk. Ez igaz mind a sima skulóra, mind a különböző típusú gyalogsági és tankelhárító gránátokra, valamint az aknákra is, így kétszer is meggondoljuk, mikor, kire és hogyan nyissunk tüzet. A katonáinknak személyre bontott külön kis hátizsák van fenntartva, és bár azért nem kell RPG-szintű tárgyhasználatra gondolnunk, elég gyakran fogunk a tatyókban turkálni.

Tovább fokozza a játékélményt, hogy az igazán precíz végrehajtást igénylő felada-



■ A repülő nem irányítható egység, a fejlesztők szerint úgy tűnik a pilóták nem a „háború emberei"...







■ Mivel nem csak a lőszer, de az üzemanyag sem végtelen, minden mozdulatunkat meg kell fontolni a páncélosokkal is



■ Noha a kezelőfelület a hagyományos RTS-eket idézi, a játékmenet közel sem olyan...

toknál átvehetjük a közvetlen irányítást egy adott egység felett. Nem, a kamera ilyenkor sem közelít be hozzá teljesen, ellenben mozgását és célkeresztjét tökéletes pontossággal irányíthatjuk; ennek főleg a szabotázs jellegű küldetéseknél van szerepe. Roppant hangulatos, mikor például az ellenséges katonák látóterének szélén egyensúlyozva egyenként, pontos lövésekkel iktatjuk ki a bázist körülvevő fényszóróikat.

Csapataink általában két különböző karabéllyal is fel vannak vértezve, ehhez jönnek még hozzá ugyebár a mindenféle gránátok és a telepíthető aknák, no meg a közelharc. A közkatonák ráadásul más és más fegyvernemben kimagaslóak, van, aki rakétavetővel, van, aki mesterlövészpuskával, egyesek pedig lángszóróval a leghatékonyabbak.

A tankokkal és egyéb nehéztüzérséget képviselő páncélosokkal sem irthatjuk felhőtlenül a gaz nácikat, itt ugyanis szintúgy figyelnünk kell a lőszerre, sőt még az üzemanyagra is. Érdemes először gyalogos egységeinkkel felderíteni a terepet jó előre, hogy aztán nehogy álló és használhatatlan erőddé degradálódjon kedvenc páncélosunk. Rájuk amúgy is nagyon kell vigyáznunk, bizonyos pályaszakaszokon esélyünk sincs nélkülük, az ellenség hasonló járművének időbeli likvidálása pedig taktikánk kulcsfontosságú részét kell, hogy képezze. A páncélosoknál különösen ügyelnünk kell a hatótávolságukra, de még a domborzati viszonyokra is, valamint nem árt figyelembe venni, hogy szintén roppant valósághű módon más és más a páncélzatuk erőssége különböző részeiken. Egy gyengébb ágyúnak esélye sem lenne frontálisan harcba bocsátkoznia egy T34-essel, ellenben ha sikerül oldalba kapnia, gyorsan lebéníthatja. A járművek egyes részeinek nem csak az a jelentősége, hogy milyen erős adott helyen a páncélzatuk, de az adott kulcsfontosságú elemet, jelen esetben a lánctalpat megsemmisítve kivonhatjuk a delikvenst az aktív forgalomból. Persze csak addig, amíg valaki meg nem javítja, ám erre nekünk is lehetőségünk van elfoglalása után.

Bár szokványos stratégiának tűnhet, de a Men of War sokkal mélyebb, mint egy átlagos tucat-RTS!

RONDA, DE NEHÉZ

A pályák kulcsfontosságú részein időnként kapunk ugyan némi emberanyag- és egyéb utánpótlást, ezek józserivel csak pont arra elegek, hogy vért izzadva megcsináljuk a következő szakaszt. Igen, a Men of War három kampánya helyenként gusztustalanul nehézre sikerült. Persze lehet, hogy az ukrán fiúk csak rá akartak kényszeríteni, hogy a fentebb felsorolt minden beépített lehetőséget kihasználjunk, de szerintem akkor is egy kicsit túlzásba estek. Normal fokozaton előfordult, hogy két óráig is szenvedtem egy pályával, pedig nem ma kezdtem a műfajt. Egyjátékos módban az oroszokat, a németeket és az Egyesült Államok hadseregét irányíthatjuk egy-egy kampányban. Ennek megfelelően három nagy helyszínen, a korai orosz fronton, Görögországban illetőleg Észak-Amerikában bizonyíthatjuk hadvezéri képességeinket mintegy huszonkét küldetés keretében. Mivel a Men of War támogatja a kooperatív funkciót is, aki csak teheti, feltétlenül egy barátjával, vagy akár egy internetes ismeretlennel próbálja meg végigszenvedni a hadjáratokat. Utána, ha már úgyis belemelegedtünk, érdemes kipróbálni a roppant élvezetes egymás elleni ütközeteket is, egész sok játékmód és térkép áll ehhez is rendelkezésre.

A játék látványa... hát, funkcionális. Bár minden tereptárgy rombolható és remek fizika dolgozik a programban, a textúrák elmosottak és valahogy minden roppant fakónak hat . A zene és a harci zörejek ugyan egész jók, ám előbbi kicsit gyakran ismétli magát, az átvezetők narrációját pedig mint ha a szomszéd Szergej bácsi mondta volna alá egy kupica vodkáért, olyan gyengék.

MEN OF PATIENCE

A Men of War egyértelműen rétegjáték, amihez nagy adag türelem és elnéző szem szükségeltetik. Ha ez megvan, akkor a taktikus, sokrétű játékmenet hosszú-hosszú napokra lefoglalhat minket, egyedi élményt nyújtva. ■



576 értékelés

p4 1.7 ghz, 512 mb ram, 124 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az elrettentő külső egy roppant összetett és taktikus stratégiai játékot rejt maga mögött. Igaz, bődületesen nehéz helyenként, szóval csak óvatosan.

greg5 **7.0**

NYERD MEG!

A játékot forgalmazó Multimédia Holding felajánlásában kisorsolunk egy példányt a játékból!



Kérdésünk: ***Mi volt a sorozat második részének a címe?*** **(az első epizód a Soldiers: Heroes of World War II volt)**

A cím: nyeremenyjatek kukac 576 pont hu

A jelentkezési határidő: 2009. 06. 05.

Sok szerencsét a játékhoz!





Tenchu
Shadow Assassins

ALAPOZÓ A már hosszú-hosszú évek óta folyamatos lejtmenetben levő széria visszatér, és bármilyen hihetetlen is lehet a már sokszor csalódottaknak, ezúttal minőségi darabot kaptunk!

Új játékstílus jelentkezett 1998-ban a piacon, amely egyetlen igazán remek ötlet parádés kivitelezésének volt köszönhető. Persze kukacoskodni lehet, talán nem a Tenchu volt az első, ilyen jellegű játék, mégis, az Acquire remeke volt az, amely elindította a lavinát. Az agyatlan gyilkolást felváltotta a türelmet és megfontoltságot magával hordozó lopakodós-rejtőzködős játékmenet. Noha a Tenchut gyenge, még a korhoz képest is szögletes grafika és a rengeteg programozási hiba jellemezte, de lehengerlő hangulata, remek témaválasztása és a Sony Music által prezentált fülbemászó muzsikája miatt, sokak számára a legjobbnak tartott PS-játékok között van. Sorra jöttek a remek folytatások, azonban a bombasztikus Wrath of Heaven (PS2, Xbox, a fősorozat utolsó része) óta, a mellékszálakkal zuhan a színvonal. A szörnyű i-re a pontot az X360-as Tenchu Z és a Shadow Assault tették fel.

Most végre, hosszú böjt után itt az igazi folytatás, ami Wii-exkluzív címként lett bejelentve, de PSP-re is ki fog jönni. Ami biztatásra adott okot, hogy visszacsalogatták az eredeti első rész fejlesztőit (legalábbis a csapat neve ugyanaz, de alig néhány veterán maradt az eredeti brigádból). Lássuk, hogy miként vették az akadályt! A recept a régi: a főszerepben ismét Rikimaru az Azuma Shinobi-ryu nindzsa klán vezetője, valamint a bájos kunoichi, Ayame szerepelnek. Ők továbbra is Matsunoshin Godha uralkodó testőrei, akik fő tevékenységi köre a főnök lányának, a minden részben elrabolt Kikunak a megmentése.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **acquire**
platform **wii**
megjelenés **2009. ápr.**
multiplayer **nincs**

Az alapkoncepció a játékmenetet tekintve is változatlan maradt, azaz észrevétlenül kell megközelíteni a célpontot, legyen szó egy kulcsról, vagy más tárgyról esetleg egy emberről. A kaszabolás továbbra sem játszik fontos szerepet, mivel nem elég, hogy rajtakapás után nagy valószínűséggel elvérzünk, de a pálya végi értékelésünk is pocsék lesz. Sőt, a harcok még ritkábbak lettek annak köszönhetően, hogy lebukáskor e részben sokszor köddé válunk, majd a pálya elején találjuk magunkat.





Eltűnt sajnos a játék védjegye, a tetőre és sziklafalakra felkapaszkodást elősegítő csáklya. A chi-mérce is megváltozott. Ahogy a cím is jelzi, a sötétség a legjobb barátunk, így a Holdat formázó kijelző felhős, ha észrevétlenek vagyunk, és vörösen izzik fel, ha megpillantottak minket.

Hőseink egy új dolgot is tanultak az elmúlt években: a ravasz lenyomásával hőlátásra válthatnak. Ebben az üzemmódban bónuszként az ellenségek látószögét is látjuk, mint a régebbi Metal Gearekben. Rengeteg apró újítás van még: ilyen például a gyertyák elfújásának lehetősége. A használható tárgyak listája is bővült, a legpoénosabb a nindzsamacskák bevezetése: őket irányítva gond nélkül deríthető fel a környező terep.

A Wii mozgásérzékelése nem lett túlerőltetve, kifullad a dobótárgyak hajításában, a főgonoszoknál a kardozásban, és a kivégzéseknél. Grafikailag a Wii élvonalában van, ez nem vitás. A hangulat a régi Tenchut hozza vissza, hozzá remek szinkronszínészek, szimpatikus karakterek és a minőségi zenei aláfestés dukál. Hardcore játék Wii-tulajoknak, fokozott figyelmet szánjatok neki. ■

576 értékelés

480i, 16:9, dpl 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Sikerült az, amit még legmerészebb álmainkban sem vártunk: visszahozták a Tenchu-széria dicsfényét, rég nem látott hangulatát, minőségét!

kenny **8.0**



■ Rikimaru álarca kegyetlenebb lett, mint az előző részben...

KIEMELT XBOX 360 AJÁNLATAINK!

ARCADE GÉPCSOMAG
+ ajándék vezetékes controller



A gépcsomag tartalma:

- Vezeték nélküli kontroller
- HDMI kimenet
- Memória kártya, 5 db arcade játékkal

59.990,-



- Blue Dragon
- Crackdown
- Dead or Alive 4
- Forza 2
- Gears of War
- Halo 3
- Mass Effect
- PGR 4
- Viva Pinata Party Animals

XBOX 360 CLASSIC JÁTÉKOK

5.999,-





WANTED
Weapons of Fate



ALAPOZÓ Hihetetlen képességű orgyilkos járja a világot. Egyetlen pisztoly és légiónyi, félelmetesen ostoba ellenfél kíséri útján – amely amúgy nem tart túl sokáig…

adatlap
kiadó **warner**
fejlesztő **grin**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 17.**
multiplayer **nincs**

A tavaly nyáron bemutatott, egy Mark Millar képregényén alapuló Wanted popcornmozi igen kifizetődő befektetésnek bizonyult a Warner számára. Az Angelina Jolie és Morgan Freeman főszereplésével készült akciófilm közel 400 milliót termelt csak a jegypénztáraknál, az óriáskiadó pedig úgy gondolta, miért is ne fejeljék meg egy, a témát alapul vevő videojátékkal. A svéd Grin csapat eddig jórészt csak konzolátiratokról volt ismert, ám nagyon reméljük, hogy a fiúk ennél sokkalta többre is képesek. A Wanted ugyanis egy néhány ötletes játékelemet felvonultató próbálkozás a részükről, és bár egész jól átvette a film komor hangulatát, minden más tekintetben hozza a „filmes játékoknál" megszokott, az átlagosnál gyengébb minőséget.

Vannak jó, sőt, remek ötletek a Wantedban, de az, hogy három-négy óra után már vége is, elrontja...

MAX PAYNE BECSAVARODVA

Aki látta a filmet, annak talán nem lesz meglepő, hogy a Wantedben hol időlassulások közepette, hol pedig pisztolygolyókat lehetetlen ívben megcsavarva fogjuk irtani a gazfickókat. Aki esetleg nem látta a tavalyi alkotást, feltétlenül szerezze be a játék előtt (helyett?), mert a Weapons of Fate sztorija a filmbéli események után játszódik, mintegy kiegészítve azt, az alapokat viszont – kik vagyunk és miért is irtunk mindenkit halomra és mi a franc is az a szövőszék – szinte egyáltalán nem magyarázza el. A sztorira egyébként rábólintott az eredeti képregényt jegyző Mark Millar is, így az ő hozzájárulásával tudunk meg némi többletinformációt a Wanted sötét világáról. Ügyes húzás, hogy két idősíkot is bemutat a játék, így nem csak a film utáni eseményeket ismerhetjük meg, de a történet múltját is.

A játékban alapjáraton természetesen Wesley Gibsont, az átlaglúzerből lett Supermant irányítjuk, aki bár ezúttal nem száguldozik eszeveszett sebességgel Amerika légterében, legtöbb filmbéli képességét azért alkalmazhatjuk. Egyik legfontosabb, hogy nem csak natúr módon onthatjuk a skulót, de Neót megszégyenítő módon képesek vagyunk bármilyen kunkori röppályát is adni golyóinknak. Ez természetesen elsősorban a fedezékben lévő ellenfelek likvidálásánál jelent komoly előnyt. Bevetéséhez mindösszesen egy adrenalin-egységre van szükségünk, amit a „sima" ölésekkel szerezhetünk. Használata végtelenül egyszerű, nagyjából beállítjuk a célkeresztet, nyomva tatjuk az alternatív lövés gombot, majd az analóg karral beállítjuk a nekünk tetsző röppályát. Hasonló mókára vagyunk képesek a későbbi Uzinkkal is, csak ez kisebb területre ható robbanólövedékeket ereget ugyanilyen módon (ez amúgy két adrenalindarabot fogyaszt).



GEARS OF WANTED

A játék fontos részét képezi a fedezékrendszer, ez a Gears of Warhoz hasonlóan működik: érdemes a tereptárgyak árnyékában maradva, egyiktől másikig surranni, és mögülük ki-kikandikálva leszedni egyenként mindenkit. Aki épp fedezékben van, arra csavartgolyó, és ha ettől nem fekszik meg, akkor találat után előzékenyen előtántorog pár másodpercre és könnyedén megsorozhatjuk. Lehetőségünk van még egyik fedezékből a másikba átslisszolás közben rövid időre belassítani az időt, bár ennek inkább csak főellenfeleknél vettem hasznát.

A tereptárgyak egyébként teljességgel leamortizálhatóak, sőt, egyesek még mozgatható fedezékként is szolgálhatnak, kár, hogy csak két-három helyen és teljesen szabott útvonalon. Lehetőségünk van még közelharcra is, ez abból áll, hogy ha sikerül elég közel jutnunk a banditákhoz, egy jól irányzott gombnyomással felszecskázhatjuk őket – ez dupla adrenalint jelent. Későbbi pályákon már gyors gombnyomogatást és megfelelő analógkar mozdítást is igényel, de így se számítsatok egy Fight Nightra...

Nagyjából és egészében ennyi alkotja a játék gerincét, a golyófacsaró akciózást csak cirka négy alkalommal szakítja



Nem csalás, nem ámítás, az ellenfelek néha olyan okos dologra képesek, mint a mi ládánk használata fedezékként...



meg egy-egy nagyon rövid gépágyúzás, mesterlövészkedés. Ezek bonyolultságát jól jellemzi, hogy mozogni egyik alkalommal sem tudunk, fedezékben 100%-os védettséget élvezünk és végtelen lőszerünk van. Néhány fontosabb akciórésznél a játék automatikusan belassítja az időt, ilyenkor heves szívverések közepette, villámgyorsan kell likvidálnunk a feltűnő ikonnal jelzett, felénk repülő golyókat, valamint az azokat eregető embereket.



HOL MARAD A TÖBBI?!

Ennyi, és egy golyónyomnyival sem több a Wanted. Mindez alapnak egyáltalán nem lenne rossz, csak ezekre a jó ötletekre még tovább kellett volna építkezni. 2009-ben valahogy „kicsit" kevésnek érzem, ha össz-vissz három fegyver van egy akciójátékban. Pláne, ha három óra alatt végig lehet játszani. Nem túlzás, a Wantedet egy ültő helyemben sikerült kipörgetnem, köszönhetően a villámgyorsan visszagyógyuló főhősnek és a szinte sebezhetetlenséget biztosító fedezékbe húzódásnak. Persze a mesterséges intelligencia sem nehezítette meg túlzottan a dolgomat, a rosszfiúk fele ide-oda rohangálva, vagy fedezék nélkül próbál roppant béna célérzékkel eltalálni minket. A főellenfelek mindegyike egy kaptafára épül: a végtelenségig újratermelődő „közkatonákat" legyilkolva feltöltjük adrenalinunkat, majd a három speckó képességünk egyikével megsorozzuk a vezért. Az utolsó két pálya azért már rejt már némi minimális kihívást, ezeken már serényen dobálják ránk a bombákat, a mozgásérzékelős aknákra is vigyáznunk kell, és rendszerint lőtávolon kívülről is lövöldöznek ránk folyamatosan, így tényleg fedezékről-fedezékre haladva lehet csak előrejutni. Sajnos nem lehet egyből nehéz szinten kezdeni a végigjátszást, bár ez csak abban különbözik a normáltól, hogy jelentősen kevesebb az életerőnk, de elhaláloznom Killer szinten sem igazán sikerült.

Ellenféltípusból hozzávetőleg hatot sikerült összeszámolnom, ezek sem valami karakterisztikusak. Van a szürke kapucnis, ide-oda rohangáló, a fekete köpenyes, távolról nagyot sebző, a sima közkatona, meg a vörös kapucnis szurkálós és a kabátos-gépfegyveres. Bár a kilenc pálya mindegyike különböző helyszíneken játszódik – katakombák, felhőkarcolók teteje, irodaházak, templomok –, így sem tűnt túl változatosnak, mert a Wanted valami eszméletlen monotonitással és linearitással lett megáldva. Komolyan mondom, az 50 Cent: Bulletproof Brooklynja ehhez képest minószi labirintus volt, pedig ahhoz sem kellett térkép, iránytű…

WANTED OR NOT?

Minden morgolódásom és egyszerűsége ellenére én élvezettel játszottam végig a Wantedet. Arra a röpke három-négy órára, amíg tart, megfelelő hangulatot biztosít a golyópörgetős rendszer, és bár egyszerű, mint a faék, aki egy kis könnyed akciózásra vágyik, bátran tehet vele egy próbát, főleg ha tetszett a film. Bár ez még nem javít azon a tényen, hogy ugyanennyi pénzért más játékokban tízszer ennyi tartalmat kapunk; ha gyanútlanul megvettem volna a játékot, bizony hevesen káromkodtam volna. (Könyörgöm: a játék egyik achievementjéért hetvenkét perc alatt kell végigvinnünk az egész programot!) Csak remélni tudjuk, hogy a Grin másik, jövő hónapban érdekező filmadaptációja, a Terminator: Salvation ennél sokkal többre lesz képes, máskülönben a svéd csapat mehet vissza konzolos játékokat portolni PC-re… ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Nyúlfarknyi, golyócsavargatós móka, minimális tartalommal. A film kedvelőinek azért megérhet egy végigjátszást.

greg5 **5.5**





Dynasty Warriors GUNDAM 2

ALAPOZÓ Dynasty Warriors… egy sereg középkori kínai esik egymásnak végtelen csatamezőkön, és neked kell véres ösvényt vágni közöttük. Na ez most pont ugyanaz, csak épp a kínaiakat cseréld le óriási robotokra!



Az űrharcok pont ugyanolyanok, mint a földi ütközek – csak a talaj más színű

Talán túl cinikus lenne, ha csak annyit mondanék, hogy a Gundam 2 pontosan ugyanolyan, mint az első Gundam, az meg csak környezetében különbözött az azt megelőző Dynasty Warriorsoktól. Hiába, ez egy olyan széria, amely szinte teljes egészében elutasítja a fejlődést, és köszöni szépen, neki bőven beválnak a tíz, illetve egész pontosan tizenkét éves megoldások is. És tényleg, minek siessenek, hisz a széria ezzel az epizóddal minden bizonnyal eléri a tízmilliós eladási számot, ami, akárhonnan is nézzük, impresszív.

ŐK, A ROBOTOK

Na de tegyük fel, sosem láttál még Dynasty Warriors-játékot, így részleteiben is kíváncsi vagy a dologra. Ebben az esetben pedig a Gundam 2 remek választás lehet, mert ugyan megújulni nem tud, de olyan elképesztő mennyiségű tartalommal van kibélelve, ami még a legéhesebbeket is el fogja tölteni. Ráadásul az eredeti japán megjelenés óta még egy online multiplayer lehetőséget is kaptunk, igaz, azt azért kétlem, hogy ezzel bárki túl sokat szórakozna – én például a megjelenés hetében egyetlen másik játékost sem találtam, pedig vagy ötször is megpróbáltam ily módon csatázni…

Tipikus Dynasty Warriors: azaz rajongóknak maga a nirvána, másoknak pedig egy unalmas vacak…

Nem tudom, kinek mi ugrik be a Gundam szó hallatán, de gyanítom nincsenek nagyon sokan, akiknek valami konkrétabb annál, hogy „egy rakat gyerek óriási, de fürge lépegetőkbe zárva vívja emóciókban gazdag csatáit a jövőben" (ez speciel az én koncepcióm volt). A Gundam-univerzum még a hetvenes években született, és a mai napig valami elképesztően népszerű Japánban; erre csak egy példa: idén júliusban felépül Tokióban egy „életnagyságú", azaz 18 méter magas Gundam-figura (egy RX-78-2-es, ha a részletek is érdekelnek). Ez világít és füstöt fúj, és jelzi, hogy a Gundam nem egy egyszerű rajzfilm, hanem a popkultúra szerves része – ott, kint.

Aki a játékból akarja megismerni az eseményeket; hát, annak sok sikert. Nincs eleve kudarcra ítélve, mert a sztorimódokban a legfontosabb karakterek életútját végigkísérhetjük, csak sajnos mindezt sikerült elég tulok módon tálalni: rajzolt figurák beszélnek a világ legrosszabb szájszinkronjával, egy csomó dolgot olvasni kell – szóval pusztán ebből nem jövünk rá, hogy ez egy igen kidolgozott sci-fi világ…

KINN A TÉREN

Amint elindul egy küldetés, megjelenik a DW-sorozatból jól ismert térkép, amin vörösen villognak az elfoglalandó bázisok, kis vörös négyzetként látszanak az ellenséges vezérek – és innentől kezdve minden magától értetődő. Szabadon mozoghatunk a csatatéren, minden bázison leverünk pár tucat, a későbbi pályákon pár száz gyenge, ellenállást csak nyomokban kifejtő ellenfelet, majd megyünk tovább. Néha az elfoglaláshoz még le kell verni a hirtelen megjelenő védelmi parancsnokokat, vagy névvel jelölt ellenséges vezéreket is, de gondolkodást azért nem igényel a dolog. Van persze pár elvileg trükkösebb pálya, ahol mondjuk X ideig kell kibírni, Y pajtást kell életben tartani, vagy Z sorrendben kell elfoglalni ezt-azt, de igazán nagy változatosság nem lesz. Ha csak azt nem tekintjük, hogy némely küldetés az űrben játszódik, de 3D-s manőverezés itt se nagyon van, szóval gyakorlatilag a füves/épületes táj helyett kapunk egy csillagokkal borított fekete kockát játszóterül.

A sztorimód után/mellett rendelkezésre áll egy küldetéses játékmód is, ahol valami félelmetes mennyiségű pályát darálhatunk le. Ezek is mind-mind a harminc éves Gundam-univerzum egy-egy jelenetét dolgozzák fel, de józserivel összefüggés nélkül váltogatva az idősíkokat, így meglehet, hogy az egyik küldetésben az lesz a társunk, akit épp az imént kellett földbe döngölni. A haverkodás amúgy fontos, mert attól függően, hogy kit hányszor verünk le, avagy mentünk meg, egy hétfokozatú skálán a gyűlölettől a barátságig változik a hozzánk való viszonyuk. Ennek igazán sok jelentősége nincs, csak újabb és újabb küldetések nyithatók meg, ha egyik-másik figurával sikerül megkedveltetni magunkat.

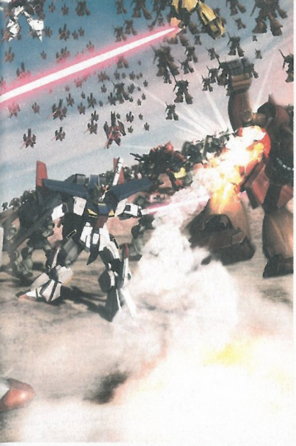
Fontos része még a DW-élménynek a folyamatos fejlődés, a tápolás. Ez itt is megvan, hisz bármelyik teljesített küldetést újrajátszhatjuk, újra és újra benyelve a tapasztalati pontokat, hogy vagy húsz óra játékidő után felkapaszkodjuk egyetlen szereplővel az 50. szintre. Minden szintlépésnél fejlődnek alaptulajdonságaink, és néha még extra különlegességeket is tanulunk. Robotunk külön fejlődik

adatlap
kiadó **namco bandai**
fejlesztő **omega force**
platform **ps2, ps3, x360**
megjelenés **2009. ápr.**





A történetből, ha az alapokat nem ismered, semmit nem fogsz megérteni





■ A játékmenet a száz órás játékidő alatt szinte szemernyit sem változik – ezt vagy elfogadod, és jól szórakozol, vagy (joggal) felkapod a vizet, és a sarokba vágod a többi Dynasty Warriors-lemez mellé ezt is...









a pilótától, öt helyre gyűjthetünk újabb és újabb alkatrészeket.

FEJLŐDÉS?

Mindaz, amit fentebb említettem, nagyjából ugyanígy szerepelt az előző részben is; no de akkor mi a magyarázata a második résznek (mármint a kiadó kapzsiságát leszámítva)? Nos, például pályából, pilótából, gundam-modellből, alkatrészből sokkal többet kapunk. Ezen túl az egyetlen eltérés, amit észrevettem, az az óriási robotok megjelenése. Ezek néhány pályán bukkannak elő, és csak a gyenge pontjukat támadva lehet őket hatékonyan megsebezni. E helyszíneken a gyenge robotok végtelen számban termelődnek újjá, hisz a szupertámadásunk előhozásához ezekből kell mészárolni – plusz ezekből esnek a gyógyító, vagy valamilyen időleges bónuszt adó tárgyak is. A konkrét játékmenet szintjén nulla újítást kapunk: ott van a közelharci és a távolsági fegyvert aktiváló gomb, e kettő kombinálásával hozhatjuk elő minden lépegető saját extra mozdulatait. Lehet ugrani, siklani, vagy e kettőt összeboronálva egy kicsit a levegőben szállni. Van egy meglehetősen kevéssé hatékony védekezésünk, és nagyjából ennyi is.

Kiraknak egy pályára, nekiindulunk az első ellenséges területnek, leverünk 50-60 ellenfelet, földbe döngöljük a megjelenő, folyamatosan pofázó tinipilótát, és megyünk tovább. Ugyanúgy, ahogy minden korábbi részben is tettük, azzal a kis különbséggel, hogy most nem szaggat a játék. Ugyanolyan egyszerű, ugyanolyan pihentető – és ha a tápolás örömét nálad nem fojtja el a monotonitás, akkor el fogod foglalni magad, akár száz órán keresztül is.

Tudom, hogy objektíve a Gundam 2 nem egy nagy játék, és azzal is teljesen tisztában vagyok, hogy arcpirítóan kevés újdonságot tartalmaz; ezért az alacsony pontszám. De azt sem tagadhatom le, hogy én ennek ellenére ugyanúgy, ugyanolyan sokáig elvoltam vele, mint az eddigi részekkel. Szóval ha te is ebben a cipőben jársz, azért megsúgom, hogy a többiek ne hallják: ha kihagytad az első részt, most ne kövesd el ugyanezt! ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

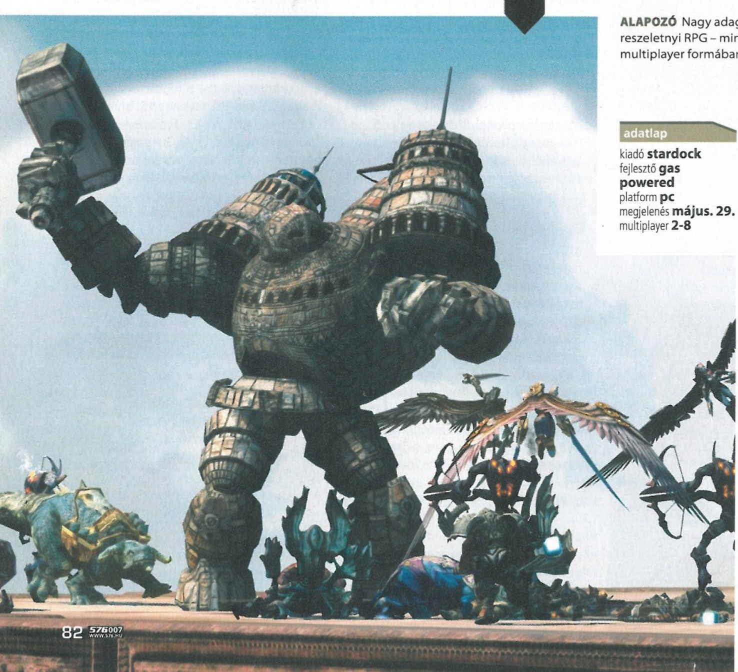
Nem sok olyat tud felmutatni, amit az előző rész, vagy ha már itt tartunk, bármelyik korábbi DW-epizód nem tudott volna. Agykikapcsolásra tökéletes, de pusztán erre még nem jár piros pont!

grath **5.5**



DEMIGOD™

ALAPOZÓ Nagy adag stratégia, finomra őrölt akció (ízlés szerint), reszeletnyi RPG – mindez parádés csomagolásban, de kizárólag multiplayer formában fogyasztható módon tálalva.



adatlap

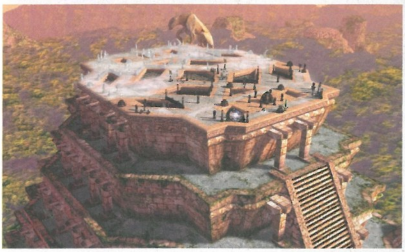
kiadó **stardock**
fejlesztő **gas powered**
platform **pc**
megjelenés **május. 29.**
multiplayer **2-8**

Szinte izzik a talaj az MMO-piac alatt: mialatt tüzes lávagolyók hasítják a kéntől savas levegőt, alant vaskos izomkötegek sokasága darálja miszlikbe a másikat. A csodás fantasy világ születését elősegítő varázsigék gyűjteménye ez esetben nem a múlt tanain alapszik, az ajtón kopogtató Demigod ugyanis az evolúciós kavalkádnak hála már egy új RTS-generáció eljövetelét hirdeti. Nyoma sincs a tradicionális értelemben vett valós idejű stratégiai alapoknak: a Chris Taylor vezette új irányzat úgy élteti az ipart, mint termőföldet az eső: egy szép napon az ígéretes hajtásból olyan égig érő, csodás teremtmény kivirágzásának lehetünk tanúi, amelyre még az istenek is elismerően csettintenek. Feltéve, ha túlélik az isteni színjátékot, amely a Pantheon birtoklásáért folyik.

HOGY MI?

Mert mi is tulajdonképpen a Demigod? A StarCraft (és követői) által kijelölt ösvényt messze elkerülő stratégiai-szerepjáték egyveleg, amely nem titkoltan a Warcraft 3 oly' népszerű Defense of the Ancients modifikációjára épülve egy online





multiplayer arénában testesíti meg a félistenek egymással vívott kegyetlen háborúját. A Dungeon Siege-széria fejlesztői által képviselt új irányvonalban ugyan felfedezhetünk klasszikus szerep- és akciójátékra utaló foszlányokat, de a lényegi mondanivaló a vér áztatta arénák, és félistenek által vezetett milíciák közti mészárszék vezényletében bontakozik ki.

A Demigod mesteri módon, az „in medias res" sajátságos felfogásában csípi fülön a játékost az első pillanatban, így sem ködösítéssel, sem agyzsibbasztó történeti csavarokkal nem bonyolítja túl az alaptéziseket: az egyjátékos kampányt egyszer s mindenkorra száműzték a körítésből, az alaphangulatot is csupán az a néhány percnyi animáció teremti meg, amelyet a testpáncélok felvétele közben megtekinthetünk. Gyaníthatóan a sztori alappilléreit jelentő félistenek sem elemezték sokat a konkurenciát, mikor szabaddá vált a Pantheon, az idősebb istenek által hátrahagyott játszótér. A nyolc félisten (azaz választható hős) kapva a lehetőségen azonnal egymásnak rontott, hogy a szimbolikus jelentőségű, mellesleg a feltörekvést elősegítő szentély feletti birtoklás jogát megszerezze. Ehhez



■ Az assassin beosztású hősökkel a közelharc is nagy sikerrel kecsegtet

persze a ranglétra fokozatos megmászása, a térdig vérben gázolás, harctéri tapasztalat és stratégiai érzék szükséges, amelyhez remek kiindulópontot jelent a tutorialként is felfogható skirmish (igazi tutorial nincs, ami eleinte okozhat pár kérdő pillantást), vagy a skálázható intelligencia vezérelte bajnokság is. Alapvetően négyfajta opció közül választhatunk attól függően, milyen célt fogalmazunk meg a győzelemhez: lerombolhatjuk az ellenség fellegvárát (Citadel), birtokolhatjuk a különböző zászlókat (Dominate), lemészárolhatunk X félistent (Slaughter), és porrá zúzhatjuk az erődöket is (Fortress). Kár, hogy az összeállítás megtervezésével szinte minden szabály módosítható, kivéve persze a segédletek és a tippek felbukkanása, amelyek nélkül hosszú órák telnek el, mire kiismered magad a káoszban, ráadásul az sem mindig világos, melyik tulajdonságod mikor és miért fejlődött jelentősen.

(FÉL)ISTENI!

Erre hatványozottan igaz, ha masszívan belefolysz az arénákon folytatott csatározásba, mert a trónért küzdő nyolcas kapásból két kasztra osztható: assassinokra és generalokra. Míg előbbiek mesterei a közelharcnak és a taktikának, utóbbiakra inkább a mágiaközpontúság, a nekromantikus tulajdonságok és a pusztító varázslatok a jellemzőek. Ne csodálkozz, ha a tábornokok inkább az élőhalott hordákkal, az elhullott ocsmányságok zombikatonáival rontanak a seregednek, és alkalomadtán maguk is ringbe szállnak ellened, még ha javarészt kétséges is egy orgyilkos ellen intézett közvetlen pofozkodás kimenetele. Ez azonban nem jelenti azt, hogy egyik kaszt erősebb a másiknál, ugyanis mindegyik hős rendelkezik azokkal a sajátos tulajdonságokkal, amelyek megoldást







■ **Az erősebb karakterek speciális képességeinek effektjei néha az egész képernyőt betöltik**

jelenthetnek az adott problémára (míg Rook pl. egy brutális erejű, ám lassú gólem, addig Regulus egy könnyedén mozgó gyengébb, ám íjpuskával és varázslatokkal felvértezett harcos). A lehetőségek megértéséhez nem árt ismerni az alapfelállást, amely alapvetően az arénákban történő csapatjátékra alapoz. A játékmenet annyiból áll, hogy az általad választott félistent terelgetve a szövetségeseiddel együtt különféle stratégiák szerint aprítod fel ellenséged seregeit, hogy a zsákmányból új felszereléseket vásárolj, növeld a fellegvárad magasztos erejét, és az egyedileg kijelölhető fejlődési útvonalon haladva új képességekkel ruházd fel hősödet. Ehhez nincs szükség sem építkezésre, sem az egységeid egyenkénti vezénylésére: a szövetségesek segítségedre lehetnek a harcban egy kis adományért cserébe, amelyből a közös fellegvárad tulajdonságjegyeit bővítheted, illetve fejlesztheted. A csata hevében persze saját erőből is el lehet pusztítani a rivális Demigodokat, és a védelmi rendszereiket, a végcélt úgyis a háborús pontok és az aranybányák megszerzése jelenti. Míg utóbbi az ellenséges egységek elpusztításából és a lelőhelyek felügyeletéből, illetve bányászatából áll, előbbieket a zászlók megszerzéséből és birtoklásából lehet kinyerni.

A szövetségesek között dúló háború kimenetelét sokféle tényező is befolyásolja: nem mindegy például, hogy az adott pillanatban milyen döntést hozol. Ha egy lassabb, pláne lesérült karakterrel viaskodsz, választhatod a visszavonulást jelentő gyógyító kristály oltalmát, de megkockáztathatod a következő zászló megszerzését is, amely gyakran váratlan és meglepő bónusszal ruházza fel hősödet, vagy seregedet. Nem úgy, mint a képességeket és speciális tulajdonságokat mutató fa, amely a szintlépések alkalmával brutális mélységű lehetőséget tárházával kápráztatja el a kalandorokat. A tapasztalati pontszámok függvényében kijelölt fejlődési irányzatra egész stratégiákat lehet felépíteni: az aréna különböző pontjain elhelyezhető portálkapuk, az elhullott légiósok hullámban történő újraélesztése, a szövetségesek sikerei alapján járó plusz sebzési értékek, vagy például a bizonyos ideig kijátszható sérthetetlenség trükk alapjaiban borítja fel az eredeti erőviszonyokat, bármelyik kaszt szembenállásáról is legyen szó. Némely tulajdonság alapból kijátszható, mások előidézéséhez itt is a klasszikus manapótló löttyökre van szükség, amelyek vagy a shopoknál, vagy a csatatéren felbukkanó zászló árnyékában szerezhetőek be. A varázslatok közelharccal történő párosítása egyébként érdekes helyzeteket szül, hiszen egy lesérült Demigoddal inkább célszerű meghátrálni és gyógyulni, mint prédaként szolgálva az ellenség tapasztalati pontokban, vagy aranyzsákokban kifejezett vagyonát gyarapítani. Ha mégis elhalálozunk, a kellemetlen helyzet mellett némi reinkarnációs idővel is számolnunk kell (hát igen, nem isten, csak félisten), és a szövetségeseink megcsappant erejét is csak 15-20 másodpercnyi késéssel tudjuk ismét versenyképes helyzetbe hozni – arról nem is beszélve, hogy hősünk és hordája a fellegvárban tér magához, és a csatatérre való megérkezés is időbe telik. Érdemes tehát szövetségeseink egészségi állapotát is figyelemmel kísérni, s alkalomadtán segítséget nyújtani, mert a hála az ő részükről sem marad el – kivéve, ha a végén a hatalom megszerzése érdekében mégiscsak ellenünk fordulnak. Hisz, mint tudjuk, végül csak egy maradhat…

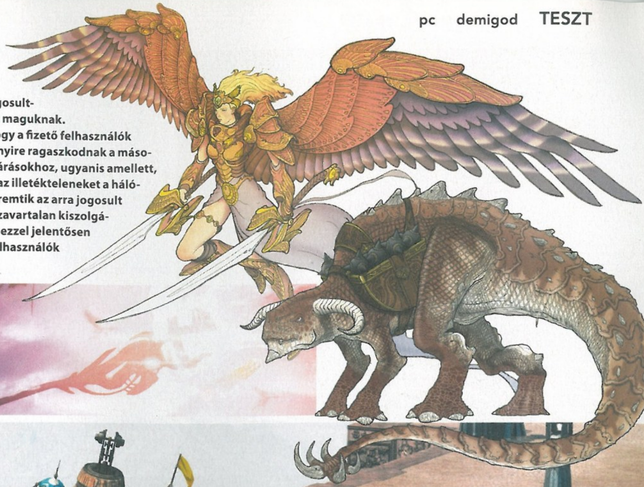


Félistenek születnek

Mivel a Demigod irányvonalába tartozó kiadványok szavatosságát csak folyamatosan letölthető csomagokkal lehet tartósan kitolni, természetesen a Gas Powered Games is tervez DLC-ket és egyéb extrákat a frissen megjelent játékukhoz. A stúdió nyilatkozatai alapján az első néhány hónap visszajelzéseit mérlegelve biztosan készülnek további egységek és Demigodok a játékhoz, amelyek közül az első kettő a tervek szerint ingyenesen elérhető lesz bárki számára, aki megvásárolta az alapjátékot. Az arénákkal szintén hasonló a helyzet: már a megjelenés pillanatában rendelkezésre állt néhány kezdetleges tervezet, amelyek a későbbiekben valamilyen formában biztosan letölthetővé válik a szervereken.

Sok a tolvaj

Mivel már a megjelenés előtt is nagy volt a sürgés-forgás a Demigod körül, nem csoda, hogy az első nap felülmúlta a kiadó várakozásait a csatlakozni vágyó játékosok száma. A start annyira „jól" sikerült, hogy néhány óra leforgása alatt játszhatatlanná váltak a szerverek az iszonyatos túlterhelés miatt. A dolog szépséghibája, hogy az első napokban mért 120.000 felhasználóból mindösszesen csak 18.000 fizető ügyfelet regisztráltak, azaz a többiek a kalózkikötőből zsákmányolt warezkópiákkal igyekeztek jogosultságot szerezni maguknak. Nem csoda, hogy a fizető felhasználók érdekében ennyire ragaszkodnak a másolásvédelmi eljárásokhoz, ugyanis amellett, hogy kitiltják az illetéktelenéket a hálózatból, megteremtik az arra jogosult tulajdonosok zavartalan kiszolgálását – még ha ezzel jelentősen is csökken a felhasználók összlétszáma.







A pályák változatosak, bár elég könnyen kiismerhetőek – reméljük, a később letölthetők azért organikusabbak lesznek...

JELENTÉS

A jelenleg rendelkezésre álló nyolc aréna mindegyike egyedi, sajátos taktikai érzéket kíván meg a játékostól. Akadnak kisebb, inkább a gyors közelharcot biztosító változatok, de útvesztő-jellegű óriási arénák is, ahol még öt-hat Demigod esetén is kihaltnak tűnne a terep, ha nem lennének a törtető csatlósok egész légiói a közelükben. Az arénákat a Citadellák mellett védelmi funkciókat ellátó (így megsemmisítendő) építmények, és meglepetéseket tartogató zászlók is tarkítják – utóbbiak elfoglalása kulcsfontosságú feladat, hiszen például a közelben levő portálkapuból érkező utánpótlást is bónusz támadási értékekkel ruházhatják fel. Azonban akármennyire is talpraesett szövetségesekkel rendelkezünk, a harc kimenetelét az arénák kiépítése is nagyban befolyásolja. Néha elegendő egy tucat félisten elhantolása a kívánt plusz harci potenciál eléréséhez, máskor viszont csak a fellegvár közvetlen elpusztításával lehet babérokra törni (például a portálkapuk, a védelmi építmények és a pálya kialakítása miatt).

Egy azonban biztos: akármennyien is aprítják egymást, Chris Taylor és csapata a Supreme Commander, illetve a Dungeon Siege tapasztalatai alapján csinos látványvilágot dobott össze a Demigodnak: a kidolgozott, legapróbb részletekbe is belekapó textúrák úgy feszítenek a karaktereken, mintha egy nívós fantasy festményről másztak volna le, a százméteres magasságokat is elérő óriás monstrumok pedig önmagukban is brutális hangulatot kölcsönöznek a mennydörgést előidéző lépteikkel. A látómezőt a madártávlattól kezdve egészen az aprítás közeléig is bezoomolhatjuk, így akár centiméteres távolságból lehetünk szemtanúi az óriási robajjal közeledő szörnyeteg pusztító csapásainak, vagy a válláról záporozó nyílvesszők suhogásának. A Mesh 3D-re keresztelt grafikus motor egyébként is külön dicséretet érdemel, ugyanis a masszív skálázhatóság miatt még egy közepesen gyenge konfigurációν is vígan elszaladgál, mert a 3D-s térhálót már eleve a videomemóriába feltöltve megszűnik a RAM és a VGA közti másolgatás erőforrásigénye. Bár a töltési folyamat ezáltal tovább tart, a gyenge vasakon produkált folytonosság olyan plusz tulajdonság, amely kevés játékra jellemző manapság. Egyedül a hálózati kapcsolattal adódtak problémák, de a teszt írásának időpontjában fennálló komolyabb betegségek kijavítására masszív ígéreteket tett a fejlesztőcsapat, így nem árt észben tartani, hogy a későbbi patch-elés gyakorlatilag elengedhetetlen lesz a problémamentes játékhoz.

Az online rendszer még közel sem tökéletes, de ha e gondokat kijavítják, sokáig fogunk játszani vele!

A Demigod a fentebb elhangzottak és az új irányvonal köré épült koncepció figyelembevételével mindenképp pozitív fogadtatásban részesült: a gyors, könnyen tanulható, mégis brutális meccseket tartogató multiplayer orientáltság nagyszerű ötletekkel párosul, ez pedig olyan dolog, amelyre a későbbiekben is masszív tartalom építhető. A végítéletre a patch elérkeztéig azonban várni kell, de az előkelő hely még így a végeredmény megléte előtt is garantált. ■

NYERD MEG!

A CD Projekt felajánlott egy példányt a játékból. A kérdés: *sorolj fel három félistent név szerint a játékból!*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (Demigod tárggyal), június 5-ig bezárólag!



576 értékelés

1,8 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Demigod új irányvonalat jelöl ki az online stratégiai játékok élvonalában: egyszerű, könnyen elsajátítható, nem utolsó sorban pedig csábító mivoltával látványos ráncfelvarrása a DotA koncepciónak.

stinger **8.5**





ALAPOZÓ Splinter Cell ruhalopással a második világháborúban, avagy az ügynökpopsin csodásan feszül a német egyenruha. A koncepció remek, a kidolgozás már kevéssé lett hibamentes.

VELVET ASSASSIN

adatlap
kiadó **southpeak**
fejlesztő **replay**
platform **pc, x360**
megjelenés **ápr. 30.**
multiplayer **nincs**

Mostanában nem vagyunk túlzottan elárasztva lopakodós játékokkal. Kedvenc 47-es, kopasz klónozott orgyilkosunk a Hitman-film óta mintha örökre visszavonult volna szégyenében, Sam Fisher újbóli eljövetelére pedig egészen karácsonyig várnunk kell. No de itt van most nekünk a saját, magyar – illetőségű – szabotőrünk, Szabó Violetta (naná, hogy angolosított néven), aki valós történelmi alapokon nyugodva meséli el nekünk második világháborús bevetéseit. Szerencsére ezúttal nem egy ezeregyedik normandiai partraszállást vagy Pearl Harbort játszhatunk újra, hanem egy árnyékban settenkedő, láthatatlanul gyilkoló leányzó bőrébe bújhatunk bele.

Középszerű Splinter Cell-klón a világháborúban; nagy kár, hogy Violetta nem ér fel Sam Fisherrel...

SPLINTER CELL LIGHT

Bármennyire is próbálták a fejlesztők tagadni, a Velvet Assassin alapjait tekintve teljes mértékben a Splinter Cellre hajaz – csak éppen sokkal kevesebb lehetőség van benne és tömve van ostoba apróságokkal. Ahogy már a jó öreg Karak is megmondta, legjobb barátunk a sötétség, és ez teljesen megállja a helyét itt is. Kizárólag árnyékokat kihasználva, csendben továbbosonva és katonákat hátulról meglepve tudunk küldetéseink során előrehaladni. A gond ott kezdődik, hogy a fényforrásokat sem kilőni nem tudjuk, sem más módon nem tudunk árnyékokat „létrehozni" – pályánként csupán egy-két szabott helyen tudjuk a villanytelepet lekapcsolni –, így már alapból elég behatárolt a mozgásterünk. Tiszteletbeli kémnagymesteri titulusomhoz hűen természetesen egyből legnehezebb fokozaton kezdtem neki a játéknak, de inkább csak a számos apró marhaság keserítette meg az életemet, mintsem valódi kihívás. A mesterséges intelligencia nagyjából valósághűen viselkedik, akár 20-25 méterről is simán kiszúrnak, ha fényben állunk, vagy meghallják trappolásunkat akár a másik helyiségből is. Ráadásként teljes sötétségben sem tudunk észrevétlenek maradni, ha az őr orra előtt guggolunk, sőt, a periférikus látómezőt is egész jól megvalósították, a katonák nem csak kilencven fokban látnak. Az viszont sajnos itt is jelen van, hogy egy ajtó nyitódását, ha két méterre mellettük történik is, akkor sem szúrják ki, sem azt, ha őrjáratozó, félpercenként látott társaik egyenként eltünedeznek.

Mivel velünk ellentétben a nácik eléggé életerősek, igenis rá leszünk kényszerülve az árnyékok teljes körű kihasználására. Alaposan fel kell mérnünk az általában hármas csoportokban strázsáló őrök útvonalait, majd megkeresni azokat az árnyékos részeket, amelyek közelében elég ideig állnak meg ahhoz, hogy a többiek látómezején kívül maradva észrevétlenül mögéjük lopózhassunk. Mozgás közben szinte sose tudjuk elkapni az őröket, mert egyszerűen lopakodva túl lassan mozgunk hozzájuk képest, még a későbbiekben maximálisra felfejlesztett sebességgel is. Lebukás esetén igen nagy bajban leszünk, Violetta kisasszony ugyanis csak hátba döfésben profi, sima közelharcban borzasztó bénán és lassan szurkál késével. A levadászott nácik puskáit sajnos nem tudjuk elvenni, csak nagyritkán találunk szekrényekben általunk is használható pisztolyokat, karabélyokat. Lőszert persze ezekbe se nagyon kapunk, maximum öt-tíz golyónyit mindegyikbe. Figyelembe véve, hogy testlövések esetén négy-öt golyóba is beletelik, míg megfekszenek a katonák, pisztollyal kizárólag fejre érdemes célozni, ez ugyanis legtöbbször azonnali halállal jár. Az meg külön roppant idegesítő momentum, hogy egyszerre csak egy kicsi és egy nagy fegyver lehet nálunk, így nem egyszer vissza kell majd bandukolnunk a pályákon, hogy az időközben kifogyott lőszerszámunkat lecseréljük.

Persze majdnem minden szituáció megoldható golyók nélkül is, de például elég idegesítő tud lenni, mikor pont akkor fogy ki a skulónk, mikor a következő szoba tisztjei egy robbanóhordó mellett járkálnak. Ugyanígy frusztráló az is, hogy csak egy adag morfiumot vehetünk magunkhoz egyszerre. Ezt aktiválva néhány másodpercre teljesen lelassul számunkra az idő,

■ **Pucsítva lopakodás – Violettának sokkal jobban áll a dolog, mint Sam Fishernek vagy a koros Snake-nek**



■ **Látjátok, ilyen az, amikor két ember tisztes barátságban kézrátétellel gyógyítja egymást**





■ (fent) Tipikus jelenet a játékból: várunk, hogy a robotszerű állandósággal masírozó őr elénk érjen...





mi pedig villámgyorsan odarohanhatunk bármely mozdulatlanná dermedt katonához és minden kihívást nélkülözve kivégezhetjük. Nem túl felemelő viszont, mikor egy húzósabb részhez érve mehetünk vissza a pálya legelejére az otthagyott morfiumért, vagy egészségcsomagunkért – mert természetesen azt sem tudjuk raktározni.

FIGYELD KI ÉS DÖFD HÁTBA!

Helységenként, szobánként általában három, legfeljebb négy őr található, az ő szokásaikat, útvonalaikat kell alaposan kifigyelnünk, mielőtt akcióba lendülnénk. Néha nem túl izgalmas módon diskurálnak is egyet ékes német nyelven, ilyenkor kénytelenek vagyunk kivárni, míg elindulnak szokásos körútjaikra. Általában szép sorjában el tudjuk kapni hátulról mindegyiküket, de pár esetben kénytelenek leszünk golyót repíteni fejükbe. A fent említett morfiumhasználatot én csak a leghúzósabb szituációkra, vagy lebukás esetére tartogattam, ugyanis ilyenkor is ugyanolyan 100%-os biztonsággal vethetjük be. Néhány alkalommal lehetőségünk lesz Hitmanhez hasonlóan megtévesztő álruhát öltenünk, ilyenkor annyi a dolgunk, hogy öt-tíz méternél ne engedjünk közelebb senkit sem, mert lebukunk. Átöltözésre sajnos kizárólag a szekrényekben van lehetőségünk, az őrök pedig a leggyanúsabb viselkedést sem szúrják ki, ha uniformisban vagyunk. Viszont ebben a „módban" nincs lehetőségünk semmiféle lopakodásra, bujkálásra, ugyanis érthetetlen módon ilyenkor sehol és semmilyen sötétségben nem maradhatunk rejtve: ha öt méternél közelebb kerül hozzánk valaki, automatikusan lebukunk és riadót fújnak.

A lopakodós játékok egyik legnagyobb pozitívuma szokott lenni, hogy egy szituációt többféleképpen is megoldhatunk, több útvonalon keresztül is próbálkozhatunk. Ez sajnos abszolút nincs meg a Velvet Assassinban, gyakorlatilag minden esetben pont ugyanúgy teljesíthetjük az adott helyszíneket, maximum annyi változatossággal, hogy mikor épp van lőszerünk vagy adrenalinunk, olyankor megkönnyíthetjük pár őr erejéig a dolgunkat. Ez pedig borzasztó nagy visszalépés az ilyen típusú játékokhoz képest. Ha ehelyett valami forradalmi, vagy bármi újdonsággal kecsegtető játékmeneti formulával hozakodtak volna elő a német fejlesztők, akkor megérteném, de ez így, ilyen formában olyan, mint egy második világháborús környezetbe helyezett, erősen lebutított Splinter Cell-klón. Az mondjuk pozitívum, hogy végre van lehetőségünk fejlődni a küldetések közben, de mindösszesen három tulajdonságot fejleszthetünk egy ötfokozatú skálán. Növelhetjük életerőnket, lopakodási sebességünket, valamint morfiummámoros időnket. Azt mondjuk egyáltalán nem tartom szerencsés ötletnek, hogy mindezt nagyrészt a pályákon elszórt mindenféle rejtett tárgyak, mütyürök megtalálásához kötik, és nem tisztán a teljesítményünkhöz.



Mrs Szabó

Oké, nem is volt se Szabó, se magyar – egy francia apától és angol anyától született lány volt, aki 1940-ben összeházasodott a 12 évvel idősebb, francia-magyar Etienne Szabóval. Etienne nem sokkal később El Alameinben meghalt, és Violette ezen húzta fel magát annyira, hogy belépést kért a speciális ügynökök sorába. Két sikeres bevetés után a nácik elfogták, megkínozták, koncentrációs táborba zárták és '45-ben végül kis is végezték.



Grafikát tekintve a játék gyenge középkategóriát képvisel, a fényhatások gyakran elég látványosak, de a textúrák részletessége nem túl nagy, az animációk pedig kissé elnagyoltak, sőt, helyenként teljességgel hiányoznak is! Egy létrán való felmászás például úgy néz ki, hogy főhősünk megfogja a lajtorját, képváltás, rajta van a létrán, majd megint képváltás, és már fent áll a tetőn. A hanghatások elég szegényesek, a szövegelések egyhangúak, a változatos, nyomasztó zenének viszont sikerül valamicske hangulatot kölcsönöznie a játéknak.

VERT ASSASSIN

A Metal Gear, Splinter Cell és Hitman játékokat hatalmas, több száz fős csapatok hozták tető alá. Ezzel szemben a német srácok gárdája alig huszonöt főből áll. Sajnos a Velvet Assassin azt bizonyítja, hogy az ilyen típusú programok jóval nagyobb embererőt igényelnek. A srácok előző alkotásukkal megmutatták, hogy kis létszámmal is lehet piacképes játékot összehozni, a lopakodós stílushoz azonban nem elég csak a lelkesedés. A számtalan apró hiányosság és behatárolt játékmenet miatt a Velvet Assassint csak a legelszántabb virtuális bérgyilkosoknak ajánljuk – a többiek pedig vegyék elő megint a Chaos Theoryt... ■



■ Egy másodperccel és egy gombnyomással később a náci már halott

576 értékelés

720p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Olcsó Splinter Cell-koppintás, második világháborús környezetben. A türelmes titkos ügynököknek azért megér egy próbát. Csökkentett áron kellett volna kiadni...

greg5 **5.3**





inFAMOUS

ALAPOZÓ Villámeregetés puszta kézzel, területrombolás egy ujjcsettintésre. A jediket megszégyenítő arzenállal rendelkező szuperhős irányítása rád vár – ilyen kalandban még nem volt részed!



Sietnem kell: egy maroknyi ártatlan civil élete forog veszélyben a dokkoknál. A Reaperek – a démonszerű, kapucnis pulcsit viselő és AK-t lóbáló banda – a negyed orvosát és ápolószemélyzetét túszul ejtve akarnak példát statuálni. Nem hibázhatok, hiszen a kivégzőosztag már felsorakozott. Odajutnom nem nehéz: csak felpattanok a metrósínekre és a testemből áradó magasfeszültséget az acélba átvezetve siklok előre, egyre gyorsabban és gyorsabban. A táj elsuhan a fülem mellett, a látóterem beszűkül, csak az előttem álló feladatra figyelek. A lábaimon áthaladó energia pulzálva tölti fel erőtartalékaimat, ahogy közeledek a térképen éles kék színben pulzáló célpontomhoz. A sínek nem vezetnek el odáig, így az első adandó alkalommal leugrom a pályáról, a lendülettől vezérelve repülve előre. A távolban már látom, amint az őrködésre kiállított reaperek élesítik a fegyvereiket. Zuhanás közben összpontosítom az energiám és több méter magasból huppanok a betonra – a testemből szétáradó energia hatalmas löketként járja körbe a végtagjaimat, letarolva a közelben álló villanypóznákat, több méterrel dobva hátra a közelben parkoló autókat, ledöntve lábukról járókelőket és reapereket egyaránt. Egy másodpercre sem állok meg, rohanok előre, kezemből hatalmas villámokat eregetve sütöm ropogósra ellenfeleimet. A gyorsaságomat kihasználva egyetlen ugrással emelkedek elképzelhetetlen magasságokba, felugorva a dokkot elfoglaló

adatlap

kiadó **sony**
fejlesztő **sucker punch**
platform **ps3**
megjelenés **máj. 29.**



Gonosszá válva nem csak a kezelőfelület lesz vörös, de az alaphelyzetben kék villámunk is









Ha úgy tartja úri kedvünk, akár Empire City teljes áramellátását magunkba szívhatjuk, sötétségbe borítva a várost

Rengeteg képességet csak jó vagy épp csak gonosz karakterrel lehet elsajátítani

épület tetejére. Minden másodperc számít, így nem tétovázom: gömbvillámok sokaságát eregetve tarolom le a tetőn posztoló gépfegyvereseket, a még talpon maradtakat egyetlen suhintással lökve hátra, egyenesen bele a jéghideg óceán sós sírjába. Már látom a túszokat: a kivégzésre kijelölt reaperek épp meghúznák a ravaszt. Cselekednem kell: az időt lelassítva, komótosan célzom be az egyiket, majd minden erőmet összegyűjtve lövöm fejbe egy jól irányzott energianyalábbal a delikvenst, majd a másikkal ugyanígy bánok el. Számomra mindez egy ezredmásodperc alatt zajlik le, számomra viszont maga az örökkévalóság. Az orvos és a személyzet megmenekül – csendben távozom, hiszen úgy tudják terrorista vagyok, az apokalipszis négy lovasának egyike, a megtestesült Halál. Fura: szerintem hős vagyok. Az egyetlen, ha már itt tartunk.

AZ ŐRZŐK

Tizensok év után visszatérő jelenség tartja lázban a játékvilágot: a Doom utáni valóságos FPS-lavinából és a kilencvenes évek végén a témaválasztást gyakorlatilag domináló második világháborús járványt követően elvontabb téma iránt mutat maximális odaadást az öltönyösök és a kreatívok birodalma – 2008-ban kitört a zombiláz. A trashfilmek zömét mozgató téma a szubkultúrából kiemelkedve került a terítékre, egyenesen a középpontba. Élőholtat irtani jó, irányítani pedig még jobb. A tavalyi kínálatot alaposan megmozgató Left 4 Dead és a csak érdekes bónusznak szánt Call of Duty 5 mellékküldetés elsöprő, ténylegesen dollármilliókat termelő sikere után nem volt kérdéses, hogy a divat és a trend mint olyan 2009-ben és talán azután is meghatározó lesz. És az idei sláger? Szuperhősök, minden mennyiségben.

Az eredetileg a Microsoft kötelékét erősítő, papíron független, a valóságban viszont erősen Sony-kötődésű gárdaként brillírozó Sucker Punch egyáltalán nem siette el a dolgot, a PS2-generációt platformer oldalon rendkívül jól élénkítő Sly Cooper-széria sem az évenkénti kiadásokkal dominált, így a harmadik részt követő négy éves hiátust pótolni hivatott inFamousnak is volt ideje a kiteljesülésre. És sikerült is neki, a kreativitást és innovációt sok esetben totálisan mellőző tömegjátékok lápvidékéből való kiemelkedéssel mindezt egy hatalmas rivális árnyékában, csupán pár nappal előzve meg azt.



Karma

Cole egyáltalán nem statikus karakter, az átlagemberből szuperhőssé avanzsált futár a nagyobb küldetések alatt kénytelen morális döntéseket hozni, a jó vagy a rossz utat választva a helyzetek megoldására. A döntés nem csak az elérhető erőket befolyásolja, de akár fontosabb mellékszereplők életét is meghatározhatja és kihat arra is, hogy a járókelők hogyan viselkednek Cole iránt! A fejvesztett meneküléstől a lelkes körbeálljuk-és-celebként-fotózzuk imádatig minden átmenet elképzelhető.

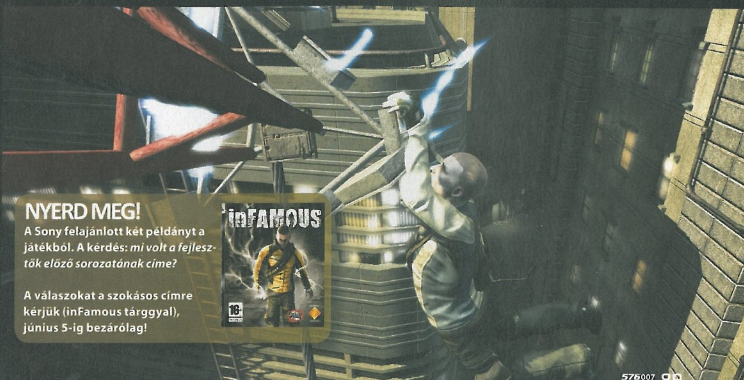
KITASZÍTVA

Általad nem irányítható események forgatagába keveredni szívás: főleg akkor, ha ezek az események a világ elpusztításával, a szeretett hozzátartozók eltávozásával és nem mellesleg egy város nagy részének lerombolásával járnak. Pláne, ha mindezért te vagy a felelős. Rossz nap? Cole-nak mindenképp, az inFamous főhőse átlagemberként, egyszerű futárként csöppen az eseményekbe, ám egy nagyon titokzatos csomag felnyitása nem bizonyul jó ötletnek – Cole a cipelt táskában egy fura energiagömböt talál, amely a nap első sugarának érintésétől úgy dönt, hogy bedobja a törülközőt és magába roskad, a folyamat közben a semmivel téve egyenlővé a környező szigetet, mindent és mindenkit megölve a közelben. Kivéve Cole-t, a tar fejű futár valami csoda folytán túléli az eseményeket sőt, hirtelen villámokat kezd eregeti a testéből, hogy pár percnyi bóklászás után két hétre kómába vonuljon. Mi lehet ennél is nagyobb szívás? Felébredni arra, hogy Empire városát karantén alá vette a kormány, a bent rekedteket pedig bandák tartják rémuralmuk alatt, minden ártatlant elsősorban megölve, megerőszakolva vagy nemes egyszerűséggel kirabolva, Cole-t pedig terroristának kiáltva ki. És még te utálod a hétfőket.

Cole igazi akrobata: bármilyen felületen képes felkapaszkodni, ráadásul még repülni is tud!



Az inFamous szuperhősös-mindentmegmászós-nyitottvilágos akciójáték. Huh. Egy adott stílusba betuszkolni gyakorlatilag lehetetlen, körülírni viszont



NYERD MEG!

A Sony felajánlott két példányt a játékból. A kérdés: *mi volt a fejlesztők előző sorozatának címe?*

A válaszokat a szokásos címre kérjük (inFamous tárggyal), június 5-ig bezárólag!



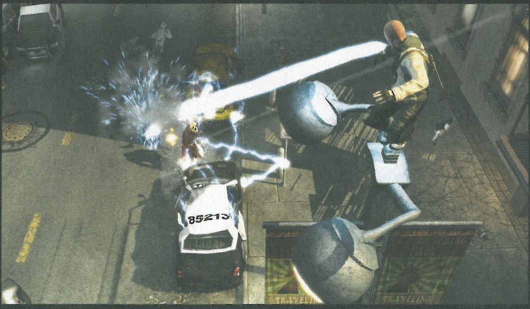




Képregény

Az inFamous nem egyszerűen képregényes hangulatú, de tulajdonképpen képregény is: a promóciós kampány részeként a történet felvezetését hangulatosan megírt és nagyon látványosan ábrázolt füzet végzi el, melynek első száma ingyenesen megtekinthető a hivatalos oldalon!

nem nehéz: vedd alapul a Pókember-játékok szabad lengedezését és hatalmas városát, csapj hozzá egy nagyon erőteljesen képregényes körítést, főszereplőnek tegyél meg egy frissiben szuperhőssé avanzsált átlagembert, az egészet pedig tuszkold bele a GTA feltűnésével megjelenő sandbox zsáner keretei közé. Az inFamous tulajdonképpen mindezen összetevők egyvelege, leginkább az X360-exkluzív Crackdown erőteljesen továbbgondolt szellemi követője – követő, amely jobb, mint a tulajdonképpeni példakép. Nem is kicsit.





Első blikkre, a képek alapján talán akciódúsabb GTA-klónnak tűnik, valójában viszont nem az – a hasonlóság maximum csak a történetvezetés terén érhető tetten a folyamatosan megnyíló területet látva, de lényegében ennyi. Az inFamous nem is klasszikus külső nézetes akciójáték: a nézet ugyan stimmel, de hiányzik például a fegyverhasználat vagy az autóvezetés lehetősége. Nem véletlenül, a Cole-ból kiáramló magasfeszültség mindkettőt egycsapásra megsüti. Cole így kénytelen azzal boldogulni, amije van: a szupererő pedig pontosan ilyen dolog. Cole szinte bármire képes, sérülés nélkül vetheti le magát több tízméter magasból, golyók tömkelegét fogja fel, mire a padlóra kerülne, pisztoly és puska helyett pedig inkább elektromossággal, speciális képességekkel harcol. A választék bőséges, az inFamous minden egyes teljesített fő- vagy mellékküldetés valamint leölt ellenfél után – szűkösen ugyan – adja a tapasztalati pontokat, mellyel újabb és újabb mutatványok húzhatóak elő, vagy épp a régiek fejleszthetőek tovább. A kínálat értelemszerűen az elektromosságra épül, a villámszórás és a gömbvillám eregetés mellett vendégszerepel a jedik erőlökése is, de van itt teherautókat egyetlen nyalábbal felrobbantani képes égi áldás kérése, a mesterlövész-puska szerepét betöltő időlassítós-precízen célzós tüzelés – utóbbi kifejezetten remekül jön a háztetőn lesben álló bandatagok leveréséhez.



Bár Cole fő fegyvere a villámhajigálás, ha nagyon kell, közelharcban is meg tudja magát védeni

Merthogy az inFamous úgy kezeli a terepet, ahogy azt kell: nem akadályként, hanem valóságos játszótérként. Nem egyszerűen felmászhatsz pár nagyobb felhőkarcolóra – szó szerint bárhol, bármit megostromolhatsz, legyen az vízszintes vagy függőleges felület. Az egyetlen kritérium valami minimális kapaszkodási pont megléte – a szigetekre osztott Empire City gyakorlatilag már az első másodpercben felfedezhető a magasból. A mászás körülbelül olyan, mint az Assassin's Creed esetében, csak itt ténylegesen nincs akadály. Sem egy villanypózna, sem egy benzinkút, sem egy lépcsősor, sem egy húszemeletes házfal nem állja Cole útját. Ez pedig hihetetlen dinamikát kölcsönöz az egésznek, az inFamous valami elképesztően pörgős száguldást tesz lehetővé, a nagyobb háztömböket a magasból áthidaló acélsodronyokon való száguldással, a folyamatos ugrálással és a repülésre emlékeztető siklással szinte megállás nélkül szelhető át akár egy komplett sziget is anélkül, hogy egy másodpercig is sétálni kellene a komótosan haladó járókelők és autók között.

HOBÓ

Ez főként azért nagy dolog, mert azinFamous tartalmas. Nagyon, a negyven misszióra bontott történet tizensok órára leköt. Igaz, a tálalás felemás, a nagyobb eseményeket taglaló animált képregények Dead Space-i magasságokban szárnyalnak (nem véletlenül, lásd külön), viszont a játék közbeni átvezető jelenetek a PS2-es korszak







A közlekedés legegyszerűbb módja a vonatsíneken való siklás



Cole jobban mászik, mint Altair és Pókember együttvéve, semmilyen felület nem jelent neki gondot

alsó szintjét nyalogatják elképesztően bugyuta és gyenge animációikkal, közepesen rossz szinkronmunkával. Ráadásul a mostanság egyre gyakoribb jelenségnek számító „a történet felénél behozunk öt olyan szereplőt akiről eddig szó sem volt mégis mindenki ismeri őket" őrület is. Pedig a történet kifejezetten érdekes, fordulatokban bővelkedik, az utolsó másodpercekben egy olyan csavarral fordítva egyet a dolgokon, amire talán senki sem számíthat – a folytatás, mint olyan, biztosított, ahogy a hosszantartó élvezet is, hiszen a félszáz misszió mellé legalább ennyi mellékküldetés társul, komoly motivációval: minden

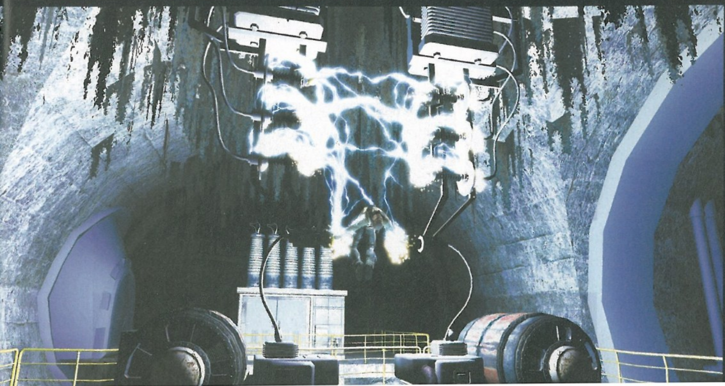
Egész Empire City a mi kis játszóterünk: bárhová eljuthatunk, bármit megtehetünk, amit akarunk!

egyes teljesített rész adott százalékban felszabadítja az aktuális sziget egy kisebb részét, véglegesen eltakarítva onnan az amúgy újratermelődő ellenfeleket. Ez jó, a tálalás viszont nem, az inFamous gyakorlatilag átörökíti az inspirációs forrásként tekinthető Assassin's Creed monotonitását, egy adott feladatot akár féltucat alkalommal is megismételtetve, nem ritkán egyetlen küldetés keretein belül is! Kissé monoton és unalmas ugyan, de egyáltalán nem olyan mértékben, hogy az a hosszútávú élvezet kárára menne.

A nagy szabadságnak viszont ára van, az inFamous platformexkluzivitása ellenére messze nem az élmezőnyt képviseli a látványvilág terén: a kötött napszakok jelenlétét meghazudtolva a fényviszonyok és a bevilágítás több szempontból is primitívek helyenként, különösen a stílus etalonjának számító GTA IV árnyékában, ráadásul a szinte állandóan korlátozott látótávolság ellenére a legtöbb esetben a semmiből bukkannak elő a járókelők és a járművek. A Sucker Punch ugyan nem sajtol ki mindent a PS3-ból, de amit letesz az asztalra azt tisztességesen teszi, nem konstans képfrissítési érték mellett, de még a bőven elviselhető keretek között – a töltés hiánya pedig szinte mindent ellensúlyoz.

A Sly-széria után a Sucker Punch új és ismeretlen területre merészkedett, sikerrel: az inFamous nagyon pörgős, nagyon tartalmas és nagyon átgondolt kaland a szuperhősök csöppet sem átlagos világában, több szempontból is elsőrangú tálalással. A kötetlen játszótérként használható város, a hatalmas magasságok, az intenzív akció és az elképesztően igényes átvezető animációk láttán kétség sem lehet afelől, hogy az eddig túlságosan lassan haladó 2009-es év játékfronton végre beindulni látszik. Lehet, hogy sokak inkább Pókember vagy a Marvel/DC univerzumok egyéb hőseinek bőrébe bújnának egy hasonló játékban; de Cole története is van legalább annyira érdekes, mint egy huszonéves újságíróé – pláne, ha még villámot is ereget.

Cole energikus fickó, pár ceruzaelem nem is elég neki



576 értékelés

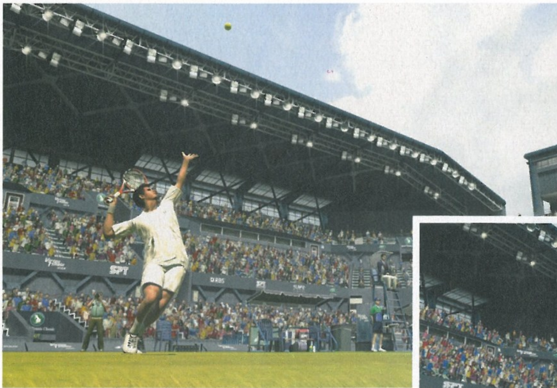
720p, dd 5.1

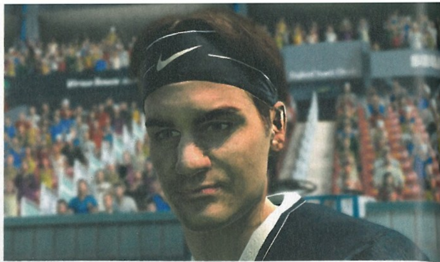
	1	2	3	4	5
grafika	[bar]				
játszhatóság	[bar]				
szavatosság	[bar]				
zene/hang	[bar]				

VÉLEMÉNY

Az inFamous kötetlen akciózást ígér egy szinte teljesen nyitott világban és tényleg ezt is nyújtja: szuperhősi kalandok egy több szigeten elterülő játszótéren, csavaros történettel és elsőrangú jelenetekkel.

W **8.5**







ALAPOZÓ Bár a Sega évtizedes múltra visszatekintő teniszjátékának legújabb részét már nem az AM3 hegeszti, ez nem ejtett csorbát a minőségen.

VIRTUA TENNIS 2009

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **sumo digital**
platform **ps3, x360**
megjelenés **máj. 29.**
multiplayer **2-4**

Nosztalgikus felhangoktól és elfogultságtól mentes vélemény-nyilvánítás? Annak a játéknak a kapcsán, amely – néhány kósza pásztorórát leszámítva – szinte az egyedüli teniszként fészkelte be magát az életembe, és hevítette forráspontig a Sega utolsó asztali konzoljának hófehér műanyag burkolatát? Nehéz feladat, és nyilván nem csak számomra: a Virtua Tennis első inkarnációja az ezredfordulón sokak szívébe lopta be magát, a visszaemlékezés pedig a mai napig erős dobbanásokat csal ki belőle. Noha a harmadik rész még szoros szálakkal kapcsolódott az anyacéghez – a Sega Lindbergh alaplapján duruzsolt a játéktermi verzió –, az újabb inkarnációkat már az Outrun 2-ért is felelős Sumo Digital konyhájában párolták, miközben a széria ötletgazdája, Mie Kumagai, az AM3 pápája is rajta tartotta vigyázó tekintetét.



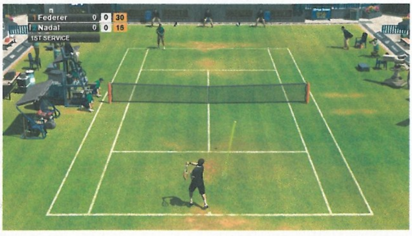
Bár a választható szereplők listája természetesen a sportág jelenlegi krémjéből kerül ki, a fő csapásirány szerencsére változatlan maradt: kőkemény szimuláció helyett a játszhatóságot és élvezhetőséget szem előtt tartó anyagról beszélhetünk. A 2007-es kiadással kapcsolatos kritikák után a Sumo a játékosok véleményének hosszas elemzését követően finomított a játékmeneten; a korábban tapasztalható irreális mozdulatok szerencsére eltűntek a süllyesztőben, a finomított animációknak köszönhetően pedig sokkal élethűbben sikerült prezentálni a különféle ütéstípusokat. A röpte, a fonák, a tenyeres és a lecsapás jól elkülönülnek egymástól, rövid gyakorlás után pedig kezdők számára is azonnal elsajátítható a helyes alkalmazásuk, melynek köszönhetően egy pergő, könnyen megkedvelhető játék képe bontakozik ki a szemünk előtt.

Bár a reális alapokon nyugvó pontozás, a megnyerő orgánumú kommentár és a különböző pályaborítások egy sportszimulátor illúzióját is kelthetnék, a játékon erősen kiütköznek a játéktermi gyökerek: az arcade játékmódban például az első game fölényes megnyerése után az ellenfél rendszerint megtáltosodik, és ember legyen a talpán, aki a virtuális Federer 180 km/órás sebességgel adogatott labdáit biztos kézzel vissza tudja ütni a túloldalra. Kemény, de kiismerhető játékkal szembesülünk, ahol kamatostól megtérül a belefektetett idő. Voltaképpen mindegy, hogy a Tournament, a Court vagy az Exhibition Mode pályáján tesszük próbára a képességeinket, a játék menetét ez nem befolyásolja: a játékmód-választás – szokás szerint – csak a meccsek típusán, számosságán és hosszán módosít. Ha a magányos labdacsapkodás után az egyszerre négy játékost is megmozgató helyi multiplayer szettek is unalomba fulladnának, a hagyományos játéktól esetenként radikálisan eltérő minijátékokkal is elszórakozhatunk. Néhány ezek közül mondjuk inkább kiátkozást, mint vastapsot érdemelne (még hezitálok, hogy a gigantikus, gördülő labdák közti gyümölcs-begyűjtés manőverei, vagy a húsért igyekvő krokodilok fejen

■ **Felül lenni – teniszjátékban – még mindig borzalmas, frusztráló dolog...**



■ **Az eltérő talajtípusok természetesen kihatnak a labdák mozgására, pattanására**





■ **Minden játékos egyedi mozgáskultúrával rendelkezik, vagy legalábbis néhány saját animációval**



trafálása a mélypont), de mivel ezek nem az alapszolgáltatást károsító játékmódok, hanem opcionálisan igénybe vehető extra tartalmak, érdemes ezek szerint kezelni és minősíteni őket. Tesztverzióról lévén szó, sajnos az online multiplayerbe nem tudtam belekóstolni, mindenesetre emlékezetes momentum volt, amikor a korábbi részben parlagon hevertették a PS3-ban rejlő hálózati potenciált; ez minimum pofátlanságnak nevezhető, de legalább bőséges lehetőséget biztosított a baklövés jóvátételére – most már ott is működik minden.

Technikai szempontból nincs mit szégyellnie a Virtua Tennis 2009-nek: a 360-as és a PS3-as verzió egyaránt borotvaéles, részletgazdag képpel hasít a retinába. A játék mindkét konzolon 1080p-s felbontással kápráztat, az örvendetes, ritka jelenséget viszont némiképp beárnyékolja a karaktermodellek „kidolgozottsága": a győzelmi mámorát szájtátva ünneplő játékos láttán például sírógörcsöt kaptam (konkrétan Resident Evil-emlékképek filmkockái peregtek le lelki szemeim előtt, ami egy teniszjáték esetében szokatlan asszociációnak mondható). A zene határozottan kellemes, vérpezsdítő és változatos, a labdapattogás, a visszafogott kommentár és a pornófilm-forgatást idéző szinkron-nyögdécselés hangja valódi teniszmeccseket idézően hiteles, mindössze a közönségnek kéne lekeverni néhány pofont, amiért szerva közben tapsolni merészelnek, holott ez még a kultúrsport-közeg dacára is lincselésre okot adó cselekedet.

Jól bejáratott címek esetében felesleges radikális, felforgató változtatásokról beszélni, egy négy évszázadra visszanyúló sportág esetén pedig egyenesen ostobaság lenne a kocka alakú labda utáni sóvárgás. A Virtua Tennis 2009 ennek megfelelően nem újít, csupán finomít, és a kozmetikázás is csupán minimális, de a sorozat rajongóinak igényeit figyelembe véve került rá sor. Ez a közel egy évtizede virtuális labdát csapkodó közönség pedig most sem jár rosszabbul; kultstátusznak örvendő sportjátékok esetén a szinten tartás maga a korszerűsítés szinonimája. Csak az várhat el tőle mást, a felkínált lehetőségeknél többet, aki nincs tisztában vele, hogy a valóban jelentőségteljes dolgok csak egyszer születnek meg. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Egyedül Maria Sharapova virtuális elcsábításának lehetősége hiányzik, egyébként minden a helyén van, amiért a sorozat rajongója csak áhítozhat.

tyler **8.0**

VIRTUA TENNIS 2009





adatlap

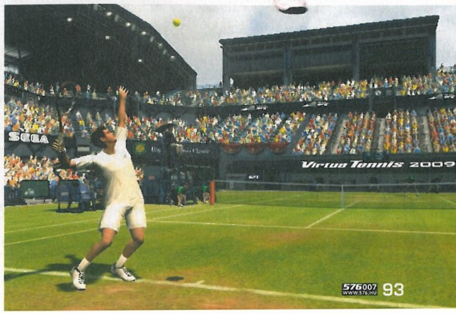
kiadó **sega**
fejlesztő **sumo digital**
platform **wii**
megjelenés **máj. 29.**
multiplayer **2-4**

■ **A látvány kicsit gyengébb, de a géphez képest parádésan jól fest a Virtua Tennis**

Mi mással rúghatna (pardon: üthetne) labdába egy teniszjáték Wii-s kiadása, ha nem a speciális irányításban rejlő lehetőségekkel? Amit a Virtua Tennis 2009 a Nintendo konzolján lespórol a felbontásból, azt az irányításban rejlő lehetőségekkel hálálja meg. Annyi baj legyen: a 480p-s kép élességébe sem lehet belekötni (az időnként megzuhanó képfrissítés szerencsére nem az interaktív szegmenseknél rombolja az illúziót), a sodrófaként suhogtatott Wiimote pedig a sportág átélésének autentikus élményével kecsegtet.

Bár az új MotionPlus perifériához a friss Virtua Tennist (is) ajánlották savpróbaként, sajnos a kipróbálására nem nyílt lehetőségem, noha a játékban külön menüpontból választható ki az aktiválása. Így azonban a játékmenet kimerül az érkező labda ügyesen időzített visszacsapásában, amelynek irányát egy kék csúszkán jelzi ki a program: a középértéktől való kilengésből becsülhetjük meg, hogy a partner térfelén hol fog pattanni a labda. Aggodalomra semmi ok, egy így is kellően élvezetes, bár a kezdeti lelkesedésem rendesen lelohadt, amikor feltűnt, hogy a hervadt pöcögtetés és a heroikus lendítés között a játék nem tesz különbséget. Pusztán az időzítésre kell figyelni, mivel a karakterünk automatikusan fog loholni a labda után; bár a d-paddel kontrollálhatjuk a mozgását, ezt mindössze a hátráláshoz érdemes igénybe venni, amikor az ellenfél már az adogatóvonalon túl jár. Így sem rossz, csak nem is annyira izgalmas: valószínűleg a MotionPlus használata képes az élményt magasabb dimenziókba emelni. ■

értékelés
tyler
MotionPlus periféria hiányában mindössze a leegyszerűsített játékmeneten és a kezdeti izomgörcsökön kell túltennünk magunkat. **8.0**



TERMINATOR SALVATION

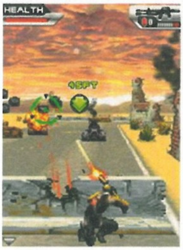
KIADÓ GAMELOFT | tyler | 6.5

Új rovatot indítunk – a kézikonzolok között helyet szorítottunk a mobiljátékoknak is. Az apró programok sok százmilliós üzletet jelentenek, és nálunk is tízezrek szórakoznak velük. Első körben a tavasz és a kora nyár filmbemutatóihoz illesztettük a felhozatalt. A rovat támogatója a Vodafone!

vodafone



Rossz megközelítés: készítsünk mobiljátékportot az asztali konzolos verzióból, padlószintig lebutítva! Ha van a fejlesztés során ellenjavallt lépés,

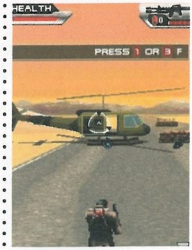


akkor ez az, és bár az új Terminator-film cselekményére épülő játék pont ilyen, ennek ellenére használható darabnak mondható. Gears of War-ihlette, fedezékrendszerre építő fegyveres harc, sunyi gránátdobálás, lézercsapdák közti óvatos manőverezés, platformok közötti ugrálás, kódfeltörés, géppuskázás egy dzsip platójáról, pusztítás egy Hunter/Killer pilótafülkéjében ülve, aprítás egy motor nyergéből – a játékmenet kellően pörgős és intenzív, a pályák stílusának folyamatos változása pedig jó oldószernek bizonyul az egyhangúság ellen. A Gameloft által kifejlesztett 3D-s engine az összecsapott filmjátékokhoz viszonyítva szép teljesítményt tud felmutatni, bár a képfrissítéssel kapcsolatos kritikák sajnos teljesen jogosak.

A lövöldözésre építő szegmensek közepette belefuthatunk néhány játékdesign-hibába is: az automatikus célzás például mindig a legközelebbi ellenfelet fogja be, de ha valami mást akarunk kilőni, akkor kimondottan idegesítő a visszaugráló célkereszt.

Rögtön a játék elején belefuthatunk egy olyan jelenetbe, ahol a gépágyúval kéne az út menti benzintartályokat kilőve semlegesíteni a mögöttünk loholó húszméteres vaskolosszust, de a célkereszt elé bereppenő drone-ok roppant körülményessé teszik a pontos találat bevitelét.

A minijátékok jelenléte kedves bónusz, de egyszerűségüknél fogva inkább csak ízesítésként, mint tényleges fogásként könyvelhetők el. A játékidő fej-fej mellett halad a film időtartamával – sajnos, ezt csak a nehézségi szint fokozásával tolhatjuk ki, igaz, maga a játékélmény a fenti sirámaim ellenére is

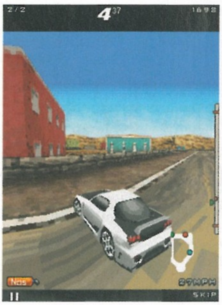


elég kellemes ahhoz, hogy újra nekiessünk. Mozgalmas, változatos anyag a Terminator Salvation: a film hírnevének tisztességtelen kihasználása helyett inkább a benne rejlő lehetőségekre építve próbál sikert elérni. ■

MOZGÁSBAN GYORSTESZTEK

Fast and Furious

KIADÓ I-PLAY

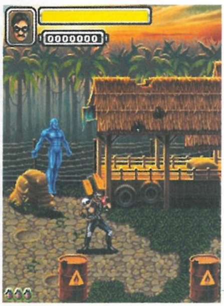


A filmlicenszekből építkező játékokkal szemben támasztott padlószintű minőségi követelmények ismeretében ezen az ismertetőn gyorsan túl is eshetünk, ha a mozihoz hasonlóan képkockák gyors egymás után felvillanó sorozatával szembesítelek. Amennyiben a gondosan felspoilerezett csillogó gépcsodák, a hosszadalmas töltési idők, az 1994-es Ridge Racer színvonalát alulról kapirgáló grafikai megvalósítás, a 10 képkocka/másodperces képfrissítés, a késleltetett reakcióidővel megátkozott irányítási metódus rajongója és a minőségi autóversenyzés esküdt ellensége vagy, akkor a Fast and Furious neked szól, de ebben az esetben mindenképpen ajánlott a konzultáció a kezelőorvossal, a gyógyszerésszel, valamint az ízlésrendőrséggel. ■

TYLER **2.0**

Watchmen

KIADÓ GLU

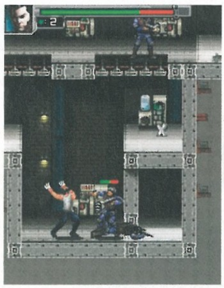


A képregényes stílusú menük után kissé éles a kontraszt a játéktér kifejezetten tetszetős, aprólékosan megrajzolt pixelgrafikájával összevetve, de a látvány kapcsán könnyű a roppant kellemesnek mondható ősi Batman Returnsre asszociálni. Sajnos, maga a játékmenet közel sem olyan kifinomult, gyakorlatilag egy egygombos irányításra optimalizált Streets of Rage-klónról van szó. A folyamatos püfölést a kibontakozó történet átvezető jelenetei, az alternatív stílusú pályák – például a repülőgépes üldözés, ahol lángszóróval kell leszedni egy helikoptert –, a felvehető fegyverek, valamint a minimális intelligenciát igénylő alfeladatok bonyolítják; sebaj, Richard Nixon korhű választási poszterei és az élvezhetőnek is mondható játékmenet viszonylagos kárpótlást biztosítanak. ■

TYLER **6.0**

X-Men Origins: Wolverine's Revenge

KIADÓ EA MOBILE

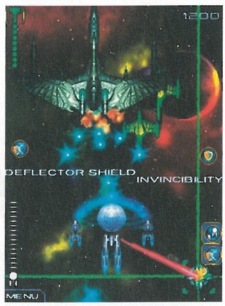


Míg a mozifilm cselekménye a feldolgozott képregény legbrutálisabb, klinikai esetnek minősíthető karakterére épít, addig a mobiljáték képernyőjén Wolverine annyira vérszomjas, mint egy impotens kanári. Marad egy kétdimenziós, oldalra scrollozós, ügyességi részeket felvillantó akció/platformjáték, ahol az egyen-katonák lekaszabolása mellett a képességfejlesztéshez szükséges emblémák begyűjtése, a boss-harcok, valamint az alternatív megoldási lehetőségek – például a lopakodás – kínálnak némi változatosságot. És nem a témaválasztás a ludas: ha tizenöt éve az Adamantium Rage maradandó élményt tudott nyújtani Mega Drive-on, akkor jogos lenne az elvárás, hogy a jelen átiratot ne csupán a kötelező árukapcsolás kategóriájába tudjuk besorolni. ■

TYLER **4.0**

Star Trek

KIADÓ EA MOBILE



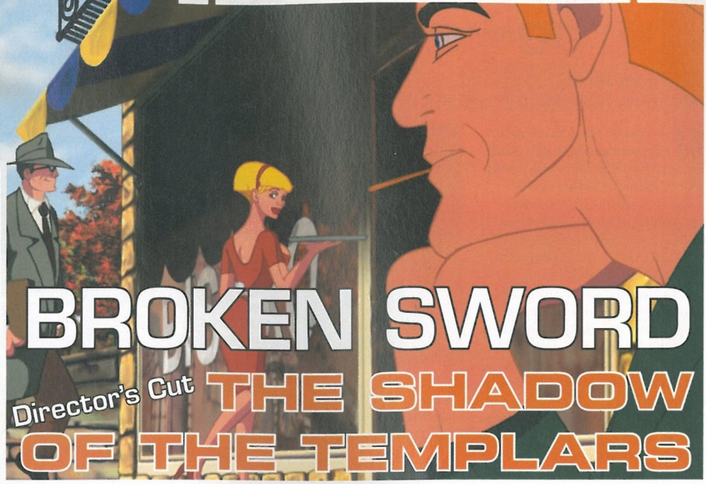
A Star Trek fejlesztői minden bizonnyal értik a dolgukat: egy passzív shooterbe csöppenünk, ahol a fő feladatot a manőverezés kapja. A tüzelés automatikusan zajlik, nekünk csupán a klingon csatahajókat és a lövedékzáport kell elkerülnünk. A többlépcsős fegyverfejlesztés, a háttérben folyamatosan, parallax scrollozással görgetett színpompás csillagködök egyaránt minőségi munkáról tanúskodnak, maga a játékmenet pedig a házi fejlesztésű bulletGBA nevű anyagra emlékeztet; igaz, a Star Trek jóval kevesebb lövedéket és több grafikai elemet pakol a képernyőre. Az egyetlen kifogás a satnya hangszekcióval kapcsolatos; a főcímzenét leszámítva a játék során néma csendben szeljük a végtelen űrt, melyet csak néha tör meg egy-egy bágyadt pittyenés. ■

TYLER **6.0**









BROKEN SWORD
Director's Cut – THE SHADOW OF THE TEMPLARS

ALAPOZÓ A Revolution klasszikusának hét évvel ezelőtt kiadott GBA-portja csupán kellemes, de suta techdemo volt – mostanra teljes értékű játékká nőtte ki magát.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **revolution**
platform **ds**
megjelenés **március**

Nehéz úgy hozzányúlni egy kiváló alkotáshoz, hogy az hozzátegyen az eredetihez; a felújítások, remake-ek és rendezői változatok többnyire a kulturális nekrofília tárgykörébe tartoznak. A Broken Sword esetében még bonyolultabb a helyzet – a Revolution tetralógiája (vagy legalábbis a széria első három fejezete) ugyanis minden, a kalandjátékokat komolyabban vevő játékos számára szakrális ikon. Mi sem természetesebb, mint hogy az átiratokat tárt karokkal, a nyakló nélküli pénzköltés gondolatával vártam, de bekészítettem egy rozsdás szabóollót is, amelyre a potenciális, minőségen esett csorbák és a játékmenet hiányosságai miatt volt szükség: ilyen hibák esetén nem csak természetes, hanem egyenesen szükségszerű lépés a fejlesztők ivartalanítása.

Klasszikus kalandjáték, remek minőségben – plusz az ára sem olyan égbekiáltó, mint a Wii-verziónál!

Nem volt rá szükség. A „rendezői változat" titulus nem satnya kiegészítéseket, hanem ésszerű, stílusos bővítményeket takar; a kávéházi robbantással induló első rész történetéhez egy új, teljes értékű mellékszál kerül, Nicole Collard főszereplésével. Már a bevezető mozgókép láttán egyértelművé válik, hogy nem a felmelegített kelkáposztával, hanem reformkonyhával van dolgunk: az eredeti történeti szál felgöngyölítésére csak másfél órányi játék után kerül sor. Az új sztorielemek kerek egészet alkotva simulnak hozzá a klasszikus epizódokhoz. Nyoma sincs erőltetett snitteknek és izzadtságszagú belemagyarázásoknak.

Ugyanez érvényes a feladványokra is. Az érintőképernyő képességeit kihasználó (igaz, inkább a Myst-stílusú kalandjátékokra jellemző), teljes képernyős puzzle-k remek kiegészítésnek bizonyultak; az olyan újdonságok, mint a titkosírással kódolt levelek megfejtése, vagy a „tologatós" zárnyitás mind-mind remek mókák, de az eredetiből ismerős helyszíneken is részletesebb betekintést nyújtó, agymozgató feladványokkal szembesülhetünk.

A tartalmi rész tehát kellően masszív, és a prezentáció is kiválónak mondható. Az ízléses, kézzel rajzolt hátterek és a karakteranimációk kifogástalanok – a játék szinte egy az egyben ugyanazt nyújtja, mint a PC-s verzió.

A kezelés a point & click kalandjátékok Ahchilles-sarka: a DS-en nincsenek egérgombok, a stylus képernyőhöz szorítását pedig – a passzív egérmutató-mozgással szemben – a játékok aktív inputként könyvelik el. Okos félmegoldásként a játék az interaktív elemeket egyre hangsúlyosabban tünteti fel a stylus közeledésére; ha eléred, két feltűnő ikon közül választható ki a kívánt cselekvés. Kényelmes, jól használható megoldás.

Kivetnivalót csak a friss grafikai elemek disszonanciájában találtam; az újonnan megrajzolt karakterportrék kissé elütnek a klasszikus rajzstílustól, ahogy az új videojelenetek is észrevehető kontrasztot mutatnak fel a régi átvezetőkhöz képest. Fájdalmas veszteség a szinkron hiánya is; bár a tárolókapacitás hiánya ésszerű kifogás lehetne, de a folyamatosan fecsegő új Suikoden láttán jogos elvárás lenne legalább néhány, fontosabb dialógusnál alkalmazni.



A fejtörőket remekül alakították át a DS egyedi képességeire

De ezt leszámítva nincs harag. A Director's Cut tartalmas restauráció, könyvjelző a múlt egy izgalmas fejezeténél – érdemes fellapozni, átélni, megismerni. És onnan már könnyű megszeretni is. Ha pedig amúgy is létező vonzalomról beszélünk, megnyugtathatlak: ez még mindig az a szép és tartós, megbízható szerelem. ■



A Broken Sword eredeti kalandját sok más mellett egy két órás előszztorival egészítették ki

576 értékelés

(skála: 1 2 3 4 5)

- grafika
- játszhatóság
- szavatosság
- zene/hang

VÉLEMÉNY

Nehezen öregedő darab, ahol még a kortüneteket is finom, szolid smink borítja – s közben úgy marad önmaga, hogy még mindig tud újat mutatni.

tyler **8.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

The Dark Spire

KIADÓ **ATLUS** FEJLESZTŐ **SUCCESS** PLATFORM **DS**



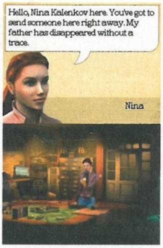
A kriptákban, kihalt kastélyokban és labirintusokban zajló virtuális barangolás már legalább annyira ritka a videojátékos körökben, mint a valódi szerepjáték-partik dobókockákkal és kalandmesterekkel; talán az Atlus a stílus utolsó szekértolója. A hagyományokhoz ragaszkodva a Dark Spire könyörtelenül szigorú, minden hibázást megtorol, minden figyelmetlen, rossz lépés azonnali büntetést eredményez. A klasszikus szerepjátékok rajongóinak mindez azonban kéj és mámor, és ez a játék nekik szól – ők már az Etryan Odyssey esetében is elragadtatással üdvözölték a stílust. A Dark Spire hatványozottan épít a múltidézés-faktorra: a Bard's Tale-rajongók tán még el is sírják magukat, ha meglátják a bekapcsolható „8 bites" módot, ahol wireframe-környezetben, fülsértő ciripeléssel idézhetik meg egykoron dicső múltjukat. ■

TYLER **7.0**

Secret Files 2: Puritas Cordis

KIADÓ **DEEP SILVER** FEJLESZTŐ **KEEN** PLATFORM **DS**

Bár a Keen Games oldalán már a kezdőlapon is egy elborzasztó Jamie Oliver-főzőcskejáték szúr szíven, szerencsére a Secret Files 2-t nem érezteti a hatását a gagyi irányába való elmozdulási hajlam. A DS-en tavaly debütált Secret Files: Tunguska folytatása összetett, valóban minőséginek mondható, színvonalas kalandjáték,



ahol ismét az előzmény főszereplőivel kalandozhatunk, immár Portugáliában és Indonéziában. A történetvezetést és a szereplőválasztást tekintve a Secret Files mindig is afféle „Broken Sword-lightként" szerepelt a kalandjátékok palettáján, ám a satnya felhozatal és a jó helyről merített inspiráció miatt ezt nyugodtan megbocsáthatjuk neki. Megkockáztatom, érdemes is, mert előítéletek nélkül valóban kellemes élménnyel gazdagodhatunk, de döntéshelyzetben inkább az említett Broken Swordöt válaszd. ■

TYLER **7.0**

X-Men Origins: Wolverine

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **GRIPTONITE** PLATFORM **DS**



A Wolverine mobiltelefonos inkarnációjához hasonlóan a DS-es port sem tud felmutatni semmi olyat, ami kiemelné a jellegtelen tucatjátékok közül. A tisztességes munka nyomait mindössze a sterilen szép, de stílustalan grafikai megvalósítás esetén érhetjük tetten; maga a játék az öngyógyító képesség regeneráló hatásának köszönhetően ész és értelem nélküli, végtelenített kaszabolásba fullad, amit még a Rage Meter feltöltődésekor aktiválódó speciális támadások sem tudnak feldobni – a változatosság nem a hagyományos játékmenet „csakazértis" megtörését jelenti, hanem az akció színesítését. Beat 'em up hiánypótlás helyett csupán a „piaci jelenlét" rubrika kipipálására alkalmas; az efféle mentalitás már egy komplett társadalmi rendszert is összeomlasztott, de a szabadversenyes kapitalizmusban sem a siker záloga. ■

TYLER **3.0**



Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time

KIADÓ/FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX** MEGJELENÉS **MÁRC. 27.** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2-4**



A különféle hardverek közötti kapcsolat egyáltalán nem újkeletű: a Final Fantasy VII Chocobo specifikus kütyüje, a Sega handheld és otthoni konzol közötti próbálkozása régi, de egyáltalán nem elvetendő ötlet. A Nintendo is megpróbálta a dolgot, a Gamecube-ot és a GBA-t összekötni hivatott hardver azonban megbukott. Hogyan lehet kiküszöbölni a drága kiegészítő vásárlását? Természetesen a modern technikával, a vezeték nélküli kapcsolattal. Márpedig ha a DS komplett WiFi-támogatással lépett a piacra akkor a Wii miért ne tett volna így? Így tett – és most megmutatja, hogy miért is.

Az eredeti széria sikeréhez nem mérhető, de mégis elfogadhatóan teljesítő Crystal Chronicles mellékszál nem hagyja ki a lehetőséget az ismételt debütálásra. A multiplayer központú, a szerepjátékosi elemeket a szintlépésig lehámozó és kizárólag a labirintusok felfedezését és a szörnyek lekaszabolását előtérbe helyező epizód ezúttal rögtön két fronton támad. Az Echoes of Time nem egyszerűen áthidalja a Wii és a DS közötti szakadékot, de szó szerint ugyanazt a játékot kínálja a két platformon. Ami a Wii szempontjából talán nem előnyös hiszen a DS nem éppen erőgép, az élményfaktort nézve viszont remek lépés. Az Echoes of Time-ba bárki, bárhol csatlakozhat – vagyis egyáltalán nem elképzelhetetlen szituáció, hogy a baráti társaság egyik fele a TV előtt ülve hányja kardélre az ellenfeleket, míg a másik csoport mögöttük kuporodva DS-en fedezi fel ugyanazt a terepet.

Az elképzelés a gyakorlatban pedig tökéletesen működik (csak a DS-verziót teszteltük, a Wii-s később érkezik Európába), az Echoes of Time egyértelműen négy humán játékos mellett érzi magát jól – nem csak a szörnyfészkek felépítése, de a feladványok kialakítása miatt is, az Echoes of Time nem agyatlan hack'n slash képviselő, hanem Zelda-szerű logikai kihívásokat tartalmazó érdekes egyveleg. Ami rögtön fel is veti a legnagyobb problémát, társ nélkül az EoT csak hellyelközzel élvezhető, a hihetetlenül bugyuta és gondolkodásra szinte képtelen géppel küzdeni egyáltalán nem szórakoztató, gyakorlatilag maguktól semmire sem képesek, ami nem túl előnyös akkor, mikor életek múlnak egy-egy jól elsütött gyógyításon vagy támadáson. Ám az EoT mindent összevetve roppant kellemes hack'n slash, ami négy fő esetén remek délutánokat szerezhet, függetlenül attól, hogy Wii vagy DS előtt ül a csapat. ■



értékelés Egyedül nem teljesen élvezhető, négy játékos esetében viszont pazar hack'n slash a Final Fantasy kristály krónikáinak világában. **7.0**

w

Super Robot Taisen OG Saga
Endless Frontier





KIADÓ **ATLUS** FEJLESZTŐ **MONOLITH** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **ÁPRILIS 29.**



Anime jellegű mechás-nagymellűlányos-pajzán akció-RPG egyenesen Japánból, az őrült játékok melegányának számító Atlus- Namco-Monolith szerelmi háromszögtől. Lehet ilyen előélettel nem szeretni?

A Super Robot Taisen OG Sagát tulajdonképpen csak közepesen, hiszen már alapfelállásában hozza a „magányos hős megmenti az egész univerzumot" képletet ezúttal sci-fi környezetbe ágyazva, alternatív univerzummal megspékelve. Az első angol nyelvű epizód a gyökereinek megfelelően hozza egy tető alá a komolyságot, az elvontságot és a pajzán humort (a dialógusok zöme elsősorban a kosár- és fenékméretekről szól), a klasszikus szerepjátékok szabályrendszere mentén haladva. Labirintusok, járatok tömkelege, véget nem érő harcok és szintenként akár öt nagyobb boss: ismerős?

Az OG Saga semmilyen téren nem újít, amit tesz azt viszont jól csinálja, legalábbis az elején – kár, hogy a harcok néha akár 15-20 perc hosszúságúra is elnyúlhat, ami kézikonzolos játéknál nem előnyös, főleg nem úgy, hogy a támadások kínálata kimerül egy maroknyi és önismétlő mozdulatsorban. Legalábbis hosszútávon, az OG Saga nagyon ügyesen húzza a mézesmadzagot az első pár órában, nem csak újabb és újabb karaktereket invitálva a csapatba, de az egyes társak támadását egybe is fűzve produkál kombinációs lehetőségeket. A relatíve kevés mozdulat ellenére a harcrendszer kifejezetten mély, ahogy a játéktér is, amely dúskál az ellenfélben és a kihívásban, ráadásul az OG Saga mindezt kifejezetten decens módon ábrázolja, korrekt tálalással. Uborkaszezonra ideális – világot megváltani már kevésbé. ■

értékelés
w
Akcióközpontú japán szerepjáték mechákkal és mangarajzos nagymellű lányokkal – érdekes egyveleg kellemes tartalommal.
6.5

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Dokapon Journey
ATLUS • STING • DS



Mivel az Atlus tövig nyitott tűzoltócsapként ontja magából a DS-es szerepjátékokat, így a Dokapon Journey esetében nem csupán minőségjelző a flegmatikus „hoppá, megint egy." A sajtóanyag „barátság-gyilkos RPG"-ként definiálja a játékot, ami a táblás játékok kötelező érvényű szívatásának átemelését az egyjátékos módban idegyilkosnak mondható nehézségi szinttel kívánja hozni. A Dokapon Journey-ben az AI is könyörtelenül játszik, az imigyen okozott lelki sebeket pedig a képi világ – némileg a GBA-s Minish Cap színpompáját idéző – vattacukor-finomságával és bájosságával kompenzálja, noha a hangzás kettőssége a Woodstock melletti vidámpark és a heroikus indulók közti részhalmazban evickél. A Dokapon Journey maga a Született Gyilkosok citromos sütije: elég jó, de nem ízlik mindenkinek. ■

TYLER **6.0**

Pinball Deluxe
ATARI • ATARI • DS



Mire van szükség egy jó flipperjátékhoz? Szerintem: tisztességes kihívást és sikerélményt egyaránt biztosító, fantáziadús asztalokra, a fémgolyó élethű szimulációjára, teljesíthető követelményekre épülő pontrendszerre és folyamatos újrázásra késztető játékmenetre. A Pinball Deluxe fejlesztői szerint: sok-sok asztalra, két karra, egy golyóra, a környezetet leképező programkódra, a vaktában lövöldözést ellenpontozó pontrendszerre. Feloldhatatlan ellentét: a golyó viselkedése csak a tehetetlenség terén emlékeztet az eredetire, a grafikai megvalósítást az amigás Pinball Fantasies is lekörözi, a pályákon kitűzött pontszám elérése pedig multiball-aktiválás után gyerekjáték, nélküle unott szöszmötölés. A fejlesztők rossz helyen lapozták fel a játékdesign-kézikönyvet (vagy ami valószínűbb: ki sem nyitották). ■

TYLER **4.0**

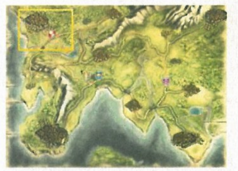
Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy
JOWOOD • SPIKE • DS



Mivel a detektívek tolvajlási ügyekben igencsak tapasztaltnak mondhatók, ezért valószínűleg visszafelé is érvényes a mondás: „Rablókból lesznek a legjobb pandúrok." Sherlock Holmes mentségére legyen mondva, hogy jó helyről lop: a feladatok jellege, a mozgás és az interakció a Myst-vérvonal gyermeke, a DS képességeit kihasználó kezelőfelület kézreálló mivolta üdvözlendő a botladozó irányítású kalandjátékok után, a változatosság és a platform kihasználása pedig még az Another Code-féle feladványok egy az egyben átemelését is megbocsáthatóvá teszik. A stílusos látványvilág megkapó, és a komótos történetvezetésre sem lehet negatívumként hivatkozni: szépen bodorodik, mint a pipafüst a londoni ködben. Csak ajánlhatom, kedves Watsonom! ■

TYLER **7.0**

The Guild
RTL • INDEPENDENT • DS

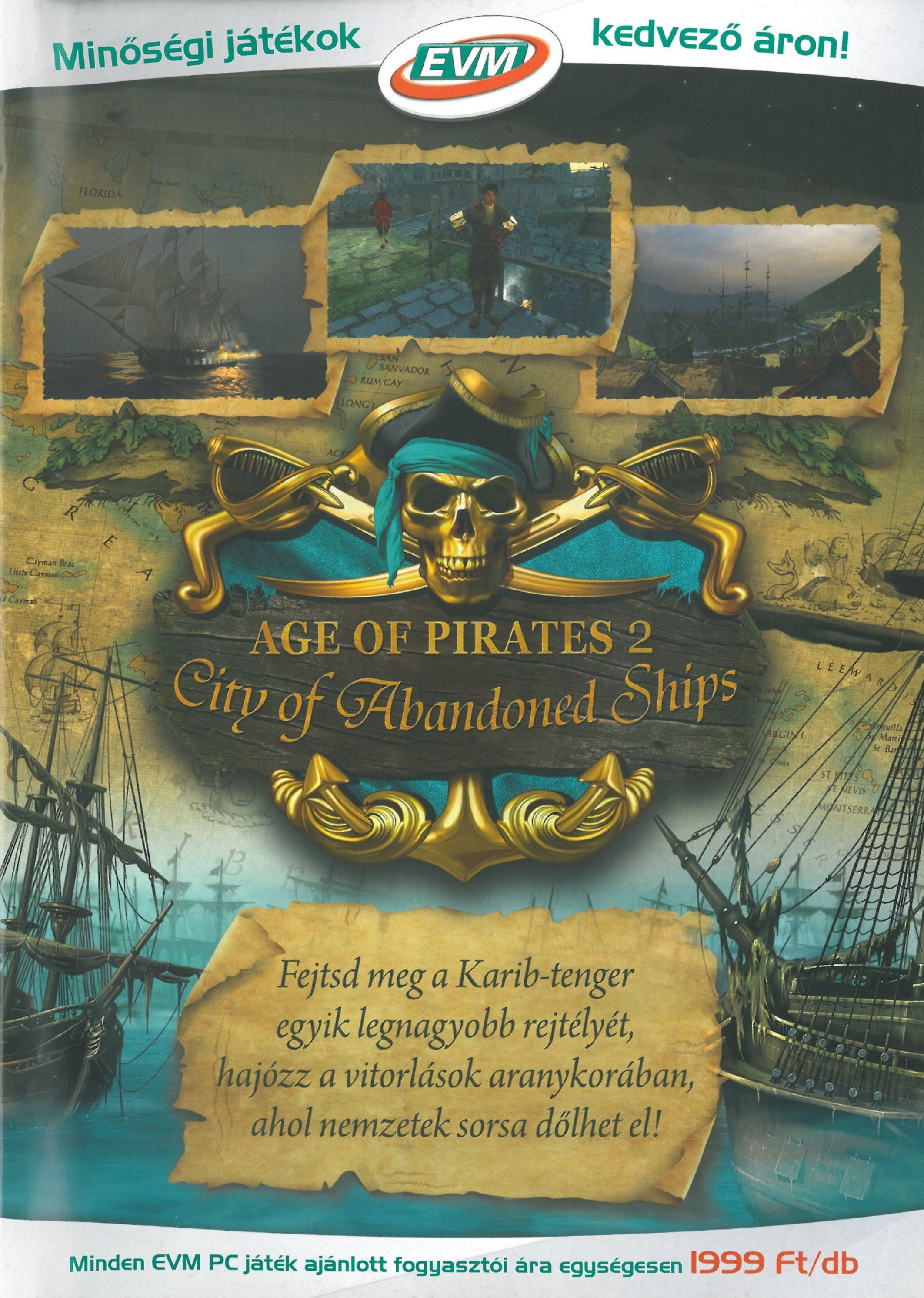


Egy, a középkorban üzletelő ügynök bőrébe cseppenünk; szokatlan kezdeményezés, de a járatlan út nem feltétlenül a siker felé vezet. Jelen esetben nem: a játékmenet kifullad az egyik városban megvásárolt áru új helyen történő továbbadásában, a különbözetből befolyt pénzösszegből pedig további kereskedőket toborozhatunk magunk mellé, hogy együtt folytassuk az utat, nagyobb eséllyel véve fel a harcot a támadóinkkal szemben. A rövid távon megunható történetbe és a primitív csatázásba (melynek során az érintőképernyő dögönyözési sebességével lehetünk hatékonyak) csak a scenario mód feladatmegoldásai csempésznek némi kihívást és változatosságot. Ez viszont önmagában édeskevés: a kipróbálás másnapján már szelektív amnézia semlegesíti a megszerzett „élményt". ■

TYLER **3.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JÚNIUS 18-ÁN JELENIK MEG.



Minőségi játékok
EVM
kedvező áron!
AGE OF PIRATES 2
City of Abandoned Ships
Fejtsd meg a Karib-tenger
egyik legnagyobb rejtélyét,
hajózz a vitorlások aranykorában,
ahol nemzetek sorsa dőlhet el!
Minden EVM PC játék ajánlott fogyasztói ára egységesen 1999 Ft/db

AJÁNDÉK: ÓRIÁSPOSZTEREN AZ ASSASSIN'S CREED 2 ÉS A MODERN WARFARE 2!

576 KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

80.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP



2009. május

799,-

KIPRÓBÁLTUK (PS3, X360)

FIFA 10

Kipróbáltuk az év legizgalmasabb sportjátékát – minden, amit csak az új részről tudni akarsz!

ELŐZETES (PC, PS3, X360)

ASSASSIN'S CREED 2

Új környezet, új korszak, új hős – ezúttal a reneszánsz Itália nyugalmát fogjuk feldúlni!

EXKLUZÍV ELŐZETES (PC, PS3, X360)

MODERN WARFARE 2

Az új Call of Duty minden eddiginél pörgősebb és változatosabb lesz – az első képek és információk csak nálunk!

Red Dead Redemption

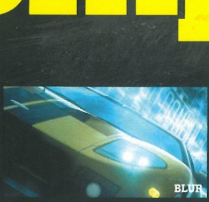
Visszatérés a vadnyugat korszakába; a Rockstar a GTA 4 után megint bizonyítja, hogy mesterei a hangulatkeltésnek!

Tesztek

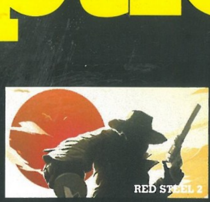
X-Men Origins: Wolverine, Guitar Hero Metallica, Battlestations Pacific, Wanted, Demigod, Velvet Assassin, Virtua Tennis 2009, Tenchu 4, Men of War



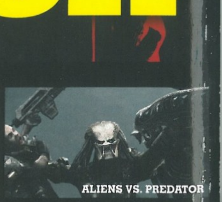
INFAMOUS



BLUR



RED STEEL 2



ALIENS VS. PREDATOR